Wii • NINTENDO DS • VIRTUAL CONSOLE

07/08 Ausgabe 135 € 3,50
Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

Neues fürs Balance Board: Skate it und Rayman Raving Rabbids TV Party

Super Smash Bros. Brawl: Tipps & Tricks plus Hype-Report

Gratisbeilage: Der ultimative Guide für Fußball-Fans!

Alone in the Dark

Ataris Horror-Kracher ausführlich gespielt!

Jetzt mit Gitarre, Mikro und Schlagzeug!

Guitar Hero World Tour

Die Zukunft des coolen Musik-Spektakels!

07
4 194373 903504

torius.net

Deine Wünsche wurden erhört.

Tiefpreis Garantie.
Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Taschengeld-Preisen.

Belohnung für jeden Kauf.
sqoops-cents kannst Du auf sqoops.de wie bares Geld einsetzen.

Kostenlose Lieferung.
Ab einem Bestellwert von 30 Euro liefern wir frei Haus.

Gutscheine fürs Weitersagen.
3 Euro gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung (Warenwert mind. 20 Euro).

Sega Superstars Tennis Wii
46,90 €
70 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf

Pro Evolution Soccer 2008 PSP
25,90 €
39 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf

The Worlds Ends with You DS
38,50 €
58 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf

Mario Kart inklusive Wii Wheel
46,95 €
70 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf

Singstar Summer Party PS2 (ohne Microfone)
28,90 €
43 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf

UEFA EURO 2008 PS2
43,90 €
66 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf

Kung-Fu Panda
38,50 €
58 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf erhältlich ab 19.06.2008

Spielend einfach bestellen auf www.sqoops.de

sqoops
www.sqoops.de

Welcome to the other site!

VON LINKS NACH RECHTS

OBERE REIHE:
Sebastian Billmeier (Redaktion)
Sebastian Stange (Redaktion)
David Mola (Layout)
Arne Söntgerath (Layout)

UNTERE REIHE:
Maik Koch (Online-Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
David Martin (Online-Redaktion)

NICHT AUF DEM BILD:
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Stefanie Schetter (Redaktion)

Der Monat der Premieren

Der Mai hatte es in sich: Interessante Wii-Enthüllungen sowie ein neues Gewand für unseren Online-Auftritt!

Was für ein Monat: Wir spielten *Viva Piñata: Pocket Paradise* als einziges deutsches Magazin Probe, durften uns die Wii-Premiere der Trendsport-Simulation *Skate it* als erste Fachpublikation ansehen, haben weltexklusives Material zu *Guitar Hero World Tour* aufgetrieben und stellen euch – Premiere Nr. 4! – *Rayman Raving Rabbids TV Party* vor. Kaum steht der Sommer in den Startlöchern, steigt auch die Flut an Wii- und DS-Neuankündigungen ins Unermessliche. Und wir sind für euch vor Ort! Außerdem waren wir für euch in New York, um uns mit dem Mario-Meister höchstpersönlich zu treffen. Ab Seite 16 lest ihr, was Shigeru Miyamoto über *Wii Fit* denkt, welche neuen Einsatzmöglichkeiten er sich für das Balance Board ausgedacht hat und was die Fitnesswaage mit *Mario Kart Wii* zu tun hat. Und eines schon vorab: Für die nächste Ausgabe haben wir bereits weitere Trümpfe im Ärmel, zu denen wir euch im Moment allerdings noch nichts verraten dürfen!

STARTSCHUSS FÜR DAS NEUE WWW.N-ZONE.DE!

Der Moment der Wahrheit war am 29. April um 13.00 Uhr gekommen: Nach vielen Wochen intensiver Vorbereitung legten wir endlich den Schalter um und starteten mit voller Power in die Zukunft: www.n-zone.de launchte mit einer nagelneuen Optik, neuen Features, Community-Aktionen (zum Beispiel „Wer wird Marionär?“, in dem wir mehr als 10.000 VIP-Sterne-Punkte verlosten) und der Aktualität und Kompetenz, die ihr von uns gewohnt seid. Freut euch in Zukunft auf viele weitere Schwerpunkte und Specials: „Mein erster Game Boy“, „10 Dinge, die wir an Super Smash Bros. Brawl hassen“ oder „Die spektakulärsten Zelda-Bugs aller Zeiten“ sind nur einige Projekte, die wir bis zum Redaktionsschluss für euch erarbeitet haben. Und täglich kommen neue hinzu!

Viel Spaß bei der Lektüre und eine schöne Zeit wünscht
euer N-ZONE-Team

AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH: N-ZONE-SONDERHEFT SUPER SMASH BROS. BRAWL

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
68 Import-News

REPORTAGE

22 Das Smash-Fan-Fieber
16 Interview mit Miyamoto
80 Jäger und Sammler
14 Videogameszone 2.0

JEDEN MONAT

93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
72 Hardware
96 Impressum
42 Info-Center: Charts
43 Info-Center: Die besten Spiele
46 Info-Center: Die Redaktion
40 Info-Center: Most Wanted
42 Info-Center: Termine
74 Leserbriefe
97 Nachspiel
78 Spielerforum
84 Virtual Console
82 WiiWare
95 Zeugnis

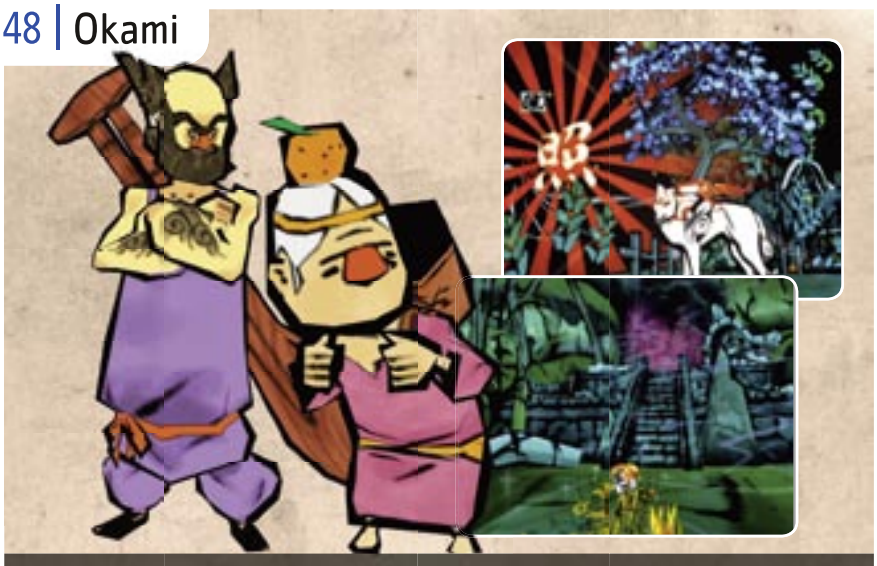
Alle Titel in dieser Ausgabe:

Ace Attorney: Apollo Justice 64
Alone in the Dark 18
AMF Bowling Pinbusters! 12
Crayola: Treasure Adventures 12
Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin und der Spiegelturm 54
Final Fantasy IV 70
Guitar Hero Aerosmith 11
Guitar Hero On Tour 36
Guitar Hero World Tour 26
Iron Man 60, 66
Jewel Master: Cradle of Rome 66
Lego Batman: The Videogame 08
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer 52
Namco Museum DS 12
New International Track & Field 62
Okami 48
PDC: World Championship Darts 2008 12
Pitfall: The Big Adventures 13
Pokémon Platinum Edition 13
Powershot Pinnball Constructor 12
Rayman Raving Rabbids TV Party 32
Samba de Amigo 34
Skate it 26
Speed Racer 59
Sports Island 58
Star Trek: Conquest 60
Viva Piñata: Pocket Paradise 38
We Love Golf! 56

18 | Alone in the Dark

VORSCHAU: Konkurrenz für Resident Evil? Wir haben den Schocker gespielt!

48 | Okami



TEST: Wird Capcoms stylisher Wii-Titel den Vorschusslorbeeren gerecht?

Skate it | 26

VORSCHAU: Alles zur Wii- und DS-Fassung von EAs coolem Skate-Spektakel!

Das Smash-Fan-Fieber | 22

REPORTAGE: So stimmen sich unsere Leser auf den Release des Krachers ein.

Guitar Hero World Tour / On Tour | 30 / 36

VORSCHAU: Die Zukunft der beliebten Serie: Hardware, Tracks, Features ...

VORSCHAU

Wii

18 Alone in the Dark

30 Guitar Hero World Tour

32 Rayman Raving Rabbids TV Party

34 Samba de Amigo

26 Skate it

Nintendo DS

36 Guitar Hero On Tour

38 Viva Piñata: Pocket Paradise

TEST

Wii

54 Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin und der ...

60 Iron Man

52 Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer

48 Okami

59 Speed Racer

58 Sports Island

60 Star Trek: Conquest

56 We Love Golf!

Nintendo DS

64 Ace Attorney: Apollo Justice

70 Final Fantasy IV

66 Iron Man

66 Jewel Master: Cradle of Rome

62 New International Track & Field

TIPPS

Wii

88 Super Smash Bros. Brawl

92 Okami

92 Mega Turrican (VC)

92 Super R-Type (VC)

DVD-INHALT

100 PROZENT NINTENDO

Okami (Wii)

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 07/2008, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

THEMA DES MONATS

Okami (Wii)

VORSCHAU

Battle of the Bands (Wii)

Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer (Wii)

TEST

Boom Blox (Wii)

Bust A Move DS (DS)

Dragon Quest Swords (Wii)

Final Fantasy IV (Import) (DS)

Geheimakte Tunguska (DS)

Namco Museum Remix (Wii)

New International Track & Field (DS)

Obscure 2 (Wii)

Race Driver GRID (DS)

Sports Island (Wii)

We Love Golf! (Wii)

BONUS

Alone in the Dark (Xbox360-Präsentation)

Mario Kart Wii: Strecken-Tipps

Komplettlösungen als PDF:

Lylat Wars 64

Mario Kart 64

Super Mario 64

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

SPIEL-TRAILER

Alone in the Dark

Avatar: Into The Inferno

Crash Bandicoot: Mind over Mutant

Drawn to Life - Spongebob und der magische Stift 0807

Guitar Hero: Aerosmith

Iron Man

Kun-Fu Panda

Lego Batman

Rabbid vs. Wii Balance Board

Speed Racer (Trailer 1)

Speed Racer (Trailer 2)

Spider-Man: Web of Shadows

Summer Athletics

Wall-e

Wii Fit

Soul Bubbles

Ein magisches Abenteuer...

...und ein genial einfaches Spielprinzip!

Wunderschön und genial einfach:
Führe die Luftblasen durch die fantastischen Welten von Soul Bubbles.
Warnung! Dieses Spiel macht garantiert süchtig.

"Wenn Dir bezaubernde, aufregende und ausgefallene Spielideen gefallen, dann hol' Dir Soul Bubbles!"
Das Offizielle Nintendo Magazin UK. **Wertung 93%**

NINTENDO DS. eidos

Soul Bubbles © Mekensleep 2008. Developed by Mekensleep. Published by Eidos Interactive Limited 2008. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. Soul Bubbles, Mekensleep and the Mekensleep logo are trademarks of Mekensleep. All Rights Reserved. NINTENDO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

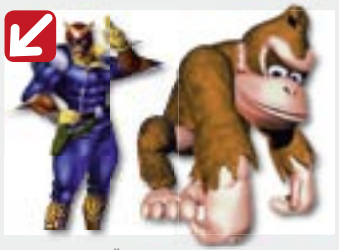
TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

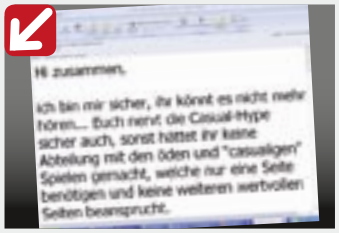
MARIO KART MIT BALANCE BOARD?
In unserem Interview deutete Shigeru Miyamoto an, dass Mario Kart mit dem Balance Board spielbare wäre. Kommt es?

MISCHUNG GEGLÜCKT!
Das Launch-Line-up von WiiWare ist sehr ausgeglichen: Für die Gelegenheitsspieler gibt's Software wie TV Show King …

VOM WINDE VERWEHT
… und Profizocker freuen sich über Gameplay-Perlen wie LostWinds – gebt diesem unscheinbaren Spiel eine Chance!



(K)EIN HERZ FÜR HARDCORE-SPIELER?
Wo bleiben F-Zero, Donkey Kong, Star Fox, Pikmin, Mario Tennis, Mario Golf? WIR - WOLLEN - MEHR - SPIELE!



GETEILTES LEID
Auch ihr Leser habt keine Lust mehr auf DS-Kochbücher, Gehirntrainer und Wii-Minispielchen. Danke für eure Mails!

Nintendo-Kanal

DS-Demos und mehr: Das bringt der neue Wii-Kanal!

Seit 30. Mai 2008 kommen auch wir europäischen Wii-Besitzer in den Genuss des Nintendo-Kanals. Das neue Werbeportal von Nintendo versorgt euch mit Gameplay-Videos, Interviews, Trailern zu den neuesten Spielen und sogar Nintendo-DS-Demos. Diese ladet ihr euch einfach via DS-Download-Funktion herunter und könnt die Spiele dann so lange zocken, bis ihr euren Nintendo DS wieder ausschaltet. Selbst Spielebestellungen sollen über den Nintendo-Kanal bald möglich sein. Der Channel lässt sich über den Wii-Shop-Kanal kostenlos herunterladen. **(mk/ck)**

Lego Batman: The Videogame

Nicht Bube, Dame oder König, sondern Joker!

ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Warner Bros. Interactive, Termin: Herbst, Web: www.warnerbros.com

In *Lego Batman* kämpft der Spieler in Gotham City mit Batman und Robin gegen den Joker, Catwoman und andere Schurken. Für den Feldzug gegen das Böse stehen in *Lego Batman: The Videogame* diverse Fahrzeuge zur Verfügung, zum Beispiel das raketenbetriebene Batmobil, das elegante Batboat oder der getarnte Batwing. Zusätzlich lassen sich die beiden Helden mit mächtiger Spezialausrüstung wie etwa einem magnetischen Anzug für den Kampf gegen die gemeinen Schergen ausstatten. *Lego Batman* erscheint im Herbst für Wii und Nintendo DS. Hier zeigen wir euch erste Bilder der Bauklötzchen-Version des Jokers. **(dm/ck)**

BILD: WARNER BROS. INTERACTIVE

BILD: WARNER BROS. INTERACTIVE

Gewinnt den Zock-Sack zum Mitnehmen!

Gewinnt einen ZONE3-Rucksack in Lederoptik!

Mangelnde Kreativität kann man ZONE3, dem Hersteller der selbsternannten „Sitzsäcke für Gamer", jedenfalls nicht vorwerfen. Die Lümmel-Accessoires gibt es in immer neuen Varianten und Farben; jetzt sind sie sogar in einem coolen Leder-Look erhältlich (mehr Infos auf www.zone-3.de). Bei uns könnt ihr zwei Exemplare des optisch dazu passenden ZONE3-Leder-Rucksacks gewinnen. Dieser bietet ordentlich Stauraum und darüber hinaus noch eine integrierte Notebook-Tasche. Wie ihr an der Verlosung teilnehmen könnt, lest ihr auf Seite 96. Kennwort für das Gewinnspiel ist „58". Einsendeschluss ist der 30. Juni 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. **(ck)**

So sehen bald alle Spielehüllen aus!

Was bringt die Änderung des Jugendschutzgesetzes für die Industrie?

Das Bundeskabinett hat den Entwurf eines ersten Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes beschlossen. Der Entwurf soll den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor medialen Gewaltdarstellungen sicherstellen, insbesondere vor gewaltbeherrschten Computerspielen. „Heute sind die Kennzeichen, die Altersgrenzen deutlich machen sollen, nur mit der Lupe zu lesen, das bringt in der Praxis rein gar nichts. Künftig ist auf den ersten Blick zu erkennen, welches Spiel für Kinder und Jugendliche freigegeben ist. Die Alterskennzeichen sind wie die Warnhinweise auf Zigarettenpackungen nicht mehr zu übersehen", kommentiert die Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen. Wie die Wii-Spielehüllen künftig aussehen werden, veranschaulicht unsere Bildmontage. **(ck)**

Bild am Sonntag nennt Civilization "die ultimative Menschheitssimulation". Endlich kommt eines der größten Strategiespiele aller Zeiten auf deine Konsole. Treffe die wichtigsten Anführer der Menschheit, erobere die Welt mit kriegerischen oder diplomatischen Mitteln und erbaue das größte Reich der Geschichte.

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

www.civilizationrevolution.com

Isch liebe es, die Welt su be'errschen!

Spiele online auf deiner Konsole oder unterwegs mit dem DS.

Mach' den ersten Zug und du kommst nicht mehr davon los!

THE HISTORY CHANNEL. bio. THE BIOGRAPHY CHANNEL. FIRAXIS GAMES 2K GAMES

XBOX 360 LIVE PLAYSTATION 3 NINTENDO DS

© 2005–2008 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Sid Meier's Civilization Revolution, Civ, Civilization, 2K Games, the 2K Games logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

Eine News, zwei Meinungen: Arbeitet Microsoft an einer Fernbedienung?

Erfolgreiche Ideen bleiben selten alleine: Aktuellen Insider-Meldungen zufolge arbeitet Microsoft derzeit an einem Eingabegerät für die Xbox 360, das der Wii-Fernbedienung frappierend ähneln soll. Der bewegungssensible Controller ist angeblich mit Sensoren für eine Neigungserkennung ausgestattet und eignet sich perfekt für Ego-Shooter. Offizielle Bilder gab es bei Redaktionsschluss zwar noch nicht, allerdings dürfte es nicht mehr allzu lange dauern, bis uns die Konkurrenz mit einer „Fernbedienung" überrascht. Schließlich kursieren bereits seit Juli 2007 Konzeptskizzen eines Fuchtel-Controllers – von Sony!

Christoph Kraus kommentiert

Was auf Konzeptbildern aussieht wie die „Schießpistole für Geheim-Agenten" aus dem Yps-Heft ist in Wahrheit viel gefährlicher, zumindest für Nintendo: Die Xbox-Fernbedienung könnte die Marktmacht der Wii erheblich eindämmen. Wohlgemerkt KÖNNTE. Denn noch ist kein offizielles Bild der sogenannten Newton-Hardware aufgetaucht, deshalb gibt es keinen Anlass zur Beunruhigung für den Wii-Konzern. Und selbst wenn ein solcher Controller in naher Zukunft auftauchen sollte, hat Nintendo immer noch einen ganz großen Vorsprung: das Marketing. Kein anderer Spielehersteller hat seinen Markennamen „Wii" in so kurzer Zeit so populär gemacht – raffinierter Software wie *Wii Sports* oder *Wii Fit* sei Dank. Fragt mal eure Eltern, ob sie mit dem Begriff „Xbox" etwas anfangen können. Einen Erfolgsgaranten gibt es außerdem nicht, schließlich ist das Wii-Konzept dank Miis, Wetterkanal, etc. viel weitreichender. Microsoft müsste also erst mal beweisen, dass Spiele mit dem Zauberstab so gut funktionieren.

Sebastian Stange kommentiert

Ob die mysteriöse Hardware nun von der Wii-FB inspiriert wurde oder nicht – Microsoft steht auf jeden Fall unter Zugzwang. Denn mit der 360 bedient der Konsolenhersteller momentan nahezu ausschließlich ambitionierte Spieler. Nintendo hat mit der Wii nun gezeigt, wie viel mehr Potenzial der Videospielmarkt hat, wenn man sich mit einfachen und unterhaltsamen Spielideen auch an Erwachsene, Wenig- oder Nichtspieler wendet. *Wii Fit, Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging, Wii Sports* und *Nintendogs* zeigen das mit ihren Verkaufserfolgen. Diese Käuferschichten auch mit der 360 zu erreichen, ist eines der wichtigsten Ziele für Microsoft. Daher wurde das Core-Paket der Konsole auch in „Arcade" umgetauft und daher erschien jüngst mit dem Filmquiz *Scene it* ein erster Vorstoß in neue Controller-Regionen. Dem Spiel liegen vier drahtlose Buzzer bei. Sicherlich wird es bald noch mehr Soft- und Hardware für Gelegenheitsspieler geben. Doch ob es ein Wii-FB-Klon wird, eine Karaoke-Station oder etwas völlig anderes? Da kann ich nur gespannt warten!

N-ZONE-Chart-Show powered by VGchartz.com

Diesmal im Fokus: Die Verkaufszahlen der Mario-Party-Serie auf den Nintendo-Heimkonsolen

Die *Mario Party*-Serie war schon immer äußerst erfolgreich, ist aber auch ein typisches Beispiel dafür, dass zu viele Fortsetzungen auf derselben Konsole sinkende Verkaufszahlen bewirken können. Zu Beginn jeder neuen Konsolengeneration wendete sich dieser Trend wieder. Offensichtlich ist es trotzdem: Teil 1, 4 und 8 waren jeweils die Ersten auf ihrer Konsole. Aufgrund des großen Erfolges der Wii ist *Mario Party 8* jedoch bereits zum erfolgreichsten Spiel der Serie avanciert.

Guitar Hero Aerosmith

Schnappt euch die Gitarre und rockt auf der Wii!

MUSIKSPIEL | Hersteller: Activision , Termin: 26. Juni 2008, Web: www.activision.com

Bald darf wieder in die Saiten gehauen werden! Kurz vor Redaktionsschluss durften wir zum ersten Mal selbst Hand an Activisions neues Rockspektakel *Guitar Hero Aerosmith* legen. Zum Test hat es leider nicht mehr gereicht, aber wir wollen euch die ersten fünfzehn Songs aus den ersten drei Kapiteln des Games nicht vorenthalten. Lasst euch die Songliste auf der Zunge zergehen und freut euch mit uns auf das Musikfeuerwerk! **(sb)**

SONGLISTE:

Kapitel 1:

„The Dream Police“	- Cheap Trick
„All The Young Dudes“	- Mott The Hoople (Cover)
„Make It“	- Aerosmith
„Uncle Salty“	- Aerosmith
„Draw the Line“	- Aerosmith

Kapitel 2:

„I Hate Myself for Loving You“	- Joan Jett
„All Day and All of the Night“	- The Kinks (Cover)
„No Surprize“	- Aerosmith
„Movin' Out“	- Aerosmith
„Sweet Emotion“	- Aerosmith

Kapitel 3:

„Complete Control“	- The Clash
„Personality Crisis“	- New York Dolls (Cover)
„Livin' on the Edge“	- Aerosmith
„Ragdoll“	- Aerosmith
„Love in an Elevator“	- Aerosmith

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 07/08

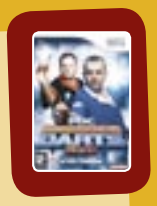
„Hot Button“ des Monats:	Der Schaltknopf der Online-Abteilung für den Relaunch von www.videogameszone.de, das wir intern liebevoll „VGZ 2.0“ nennen. Am 29. April um 15 Uhr ging unsere Seite im brandneuen Look online – und unsere Redaktion saß so gebannt vor dem Bildschirm, als wäre Deutschland Europameister geworden.
Anti-Morgenmuffel des Monats:	Thomas und unser Praktikant Sebastian. Niemand schafft es, Tag für Tag so früh in der Redaktion zu sein wie die Herren Eder und Billmeier. Diese Disziplin muss belohnt werden – zum Beispiel mit einem Lob in diesem Extrakasten!
(Verdienter) Urlauber des Monats:	Sebastian. Zwei Wochen Urlaub am Stück – da könnte man wirklich neidisch werden, aber Sebastian hat die Zeit genutzt und sogar noch was gelernt. Zum Beispiel, wie man sich in einer portugiesischen Kneipe zurechtfindet. Uma bica e tres pasteis de nata, se faz favor!
Extrakasten des Monats:	Diese Statistik-Übersicht. In der Nacht, bevor Christoph in die Großostheimer Nintendo-Zentrale fuhr, um sich die neuen WiiWare-Spiele anzusehen, verfasste er noch schnell diese lustigen Zeilen. Gute Nacht, ihr alle!

5-Minuten-Test-Terrine

Manche Spiele sind einfach so bizarr, so öde oder so „casualig", dass wir keine wertvolle Testseite dafür opfern möchten. In dieser neuen Rubrik stellen wir euch die Spiele trotzdem vor – ganz subjektiv kommentiert von den Redakteuren nach exakt fünf Minuten Spielzeit. Mehr Instant-Meinungen gibt's auf www.n-zone.de!

AMF Bowling Pinbusters! (Wii)
„Miss dich im Multiplayer-Modus mit deinen Freunden und bis zu acht Gegnern!" Klingt ja nett, doof nur, dass man lediglich mit vier Leuten spielen kann. Die CPU-Gegner sind lahm und man muss ständig warten. Moment ... was ist das für ne Optik? Die Bewegungssteuerung definiert den Begriff „schwammig" neu und mir steht's bis obenhin. Aus damit! **(ts)**

Crayola: Treasure Adventures (DS)
Mit Crayola oder anderen Wachsmalkreiden hat sicher jeder als Kind mal rumgekritzelt. Und das macht ja auch wirklich Spaß, wenn man Mamas Tapete im Wohnzimmer vollschmiert oder andere Kinder im Kindergarten verunstaltet. Das Spiel zu dem beliebten Utensil fordert den Spieler ab der ersten Minute überhaupt nicht und nach fünf Minuten hatte ich bereits ein Drittel des Spiels durchgespielt. Also bitte, es gibt Dinge, die nur im wahren Leben Spaß machen – und Malbücher gehören dazu. **(sb)**



PDC World Championship Darts 2008 (Wii)
Kaum haben wir die Disc ins Laufwerk geschoben, tönt es „Yeah, Phil Taylor!". Maik outet sich als Kenner des beliebten Kneipensports für Männer jenseits der 100-kg-Grenze, allerdings überfordert ihn die Steuerung genauso sehr wie Sebastian und mich. David nimmt den Controller schließlich in die Hand und findet heraus, dass man, anstatt eine Wurfbewegung auszuführen, lediglich den Analogstick zurückziehen muss, um die Pfeile auf die Dartscheibe zu feuern. Doof nur, dass dadurch eine genaue Dosierung der Wurfstärke irgendwie unmöglich erscheint. **(ts)**

Powershot Pinball Constructor (DS)
Während das Intro lädt, schaue ich mir die Packungsrückseite genauer an: „Spielen. Designen. Teilen. Spiele mit Freunden, designe einen Tisch nach deinen Wünschen, teile ihn mit deinen Freunden ..." Nun ja, es ist ein Flipper! Den Einzelspieler-Modus gestartet und festgestellt: Es ist ein Flipper. Und selbst wenn ich eine Weile Spaß damit hatte, ist mir *Gottlieb Pinball Classics* auf der Wii doch eine Ecke lieber! **(ts)**

Namco Museum DS
Ich weiß nicht, wie oft *Pac-Man* bei mir schon gefressen wurde, irgendwo muss die gelbe Knabberkugel in Massen produziert werden! Sollte ich diese Fabrik finden, werde ich sie sabotieren! Aber in meinen fünf unglaublich amüsanten Minuten mit diesem Spiel muss ich die Retro-Games *The Tower of Dragua* und *Dig Dug II* loben! Sich einen Turm hinaufzuschnetzeln macht Spaß, auch wenn's nicht berauschend aussieht! Und *Dig Dug* ist einfach klasse. Wo sonst pumpt man seine Gegner bis zum Tode auf? Genau, nirgends! So, und jetzt versuch ich mal, ob ich *Pac-Man* so weit aufpumpen kann, dass er niemals wiederkehrt! **(sb)**

Kid-Icarus Konzeptbilder aufgetaucht!

Gerücht: Kommt der neue Pit viel früher als wir alle denken?

Wir warnen euch vor, liebe *Kid Icarus*-Fans, das Bild auf dieser Seite ist mit größter Vorsicht zu genießen, denn es handelt sich nicht um offizielles Material. Ihr seht stattdessen eine frühe Konzeptskizze, die angeblich aus dem Entwicklerstudio Factor 5 stammt und von der Website wii.kombo.com veröffentlicht wurde. Glaubt man dem Online-Magazin, arbeiten die Macher von *Star Wars Rogue Squadron* derzeit an der Wiedergeburt des Engels Pit, dessen letztes „richtiges" Abenteuer schon mehr als 14 Jahre zurückliegt. Was kommt in den nächsten Monaten? Wir sind gespannt! Die Meldung könnte sich übrigens durchaus als realistisch erweisen, denn Factor 5 ist seit jeher als Experte für deftige Flug-Action bekannt – und genau auf dieses Genre könnte auch *Kid Icarus* für Wii setzen. **(ck)**

WIRKLICH WAHR? Diese Website enthüllte im Mai die Kid-Icarus-Skizzen. Stammen sie wirklich von Factor 5? BILD: WII.KOMBO.COM

Pitfall: The Big Adventure

Mit Wii-FB und Nunchuk durch den Urwald

ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Activision, Termin: Herbst, Web: www.activision.de

Das legendäre *Pitfall* kehrt im Herbst in neuem Gewand zurück und entführt euch in einen dicht bewachsenen Dschungel. In dem Jump & Run übernehmt ihr die Rolle des kühnen Pitfall Harry, den ihr durch insgesamt 60 wagemutige Levels führen müsst. Es erwarten euch tiefe Schluchten, etliche Kletterpassagen sowie gemeine Bösewichte. Hört sich nach einem guten, nicht allzu innovativen Abenteuerspiel an! **(dm)**

BILD: ACTIVISION

Pokémon Platinum-Edition

Nach Gelb, Kristall und Smaragd kommt Platinum!

ROLLENSPIEL | Hersteller: Nintendo, Termin: Herbst, Web: www.nintendo.de

Es war abzusehen, dass auch zu den *Perl-* und *Diamant*-Editionen eine Spezialvariante auf den Markt kommen würde, die das *Pokémon*-Universum mit kleinen, aber feinen Änderungen bereichert. Im japanischen Fachmagazin Coro Coro Comics wurden Mitte Mai endlich die ersten Details zum neuen Ableger genannt, der bei uns höchstwahrscheinlich *Pokémon Platinum-Edition* heißen wird. Die Sonderversion soll bereits am 19. Juni 2008 in Japan erscheinen, daher tippen wir auf einen Europa-Release im Herbst, denn die Lokalisations-Phase zieht sich bei *Pokémon*-Titeln gerne etwas hin – man denke nur an die Verzögerung bei den *Diamant- und Perl-Editionen*. Wer die Platinum-Version in Japan vorbestellt, erhält beim Kauf das Ei des Pokémon Sheinux auf die Konsole geladen, das sogar eine besondere Attacke beherrscht. Ein neuer Arenaleiter, leicht veränderte Attacken, ein neuer Wi-Fi-Modus, der im Untergrund spielt, sowie weitere klitzekleine Änderungen sollen zum erneuten Kauf locken. Größter Trumpf: Das Pokémon Giratina wird in einer neuen Form enthalten sein – und zwar genau in der Erscheinung, wie es im elften *Pokémon*-Kinofilm zu sehen ist. In der *Platinum-Edition* könnt ihr Giratina zum ersten Mal fangen. **(ck)**

GRÖSSER, SCHÖNER UND VIEL BESSER!
DIE NEUE VIDEOGAMESZONE

„ALLES NEU MACHT DER MAI."

Getreu diesem Motto haben wir unsere Homepage videogameszone.de (VGZ) einer radikalen Frischzellenkur unterzogen. Und das nicht nur in optischer Hinsicht, sondern auch und vor allem inhaltlich! Im Folgenden präsentieren wir euch einen kompakten Überblick über die wichtigsten Funktionen und Top-Features der neuen Website:

CLUSTER-SEITEN: EIN SPIEL – ALLE INFOS!

Ihr möchtet wirklich alle Neuigkeiten zu einem Top-Titel wie beispielsweise *Super Smah Bros. Brawl* auf einen Blick sehen? Dann seid ihr auf unseren Cluster-Seiten genau richtig! Hier findet ihr alle VGZ-Inhalte zum entsprechenden Spiel gebündelt und übersichtlich gegliedert nach News, Tests & Vorschauen, Videos, Bildern sowie Tipps & Tricks.

PRESSE-ECHO: DER VGZ-RADAR

Wie bewerten andere Redaktionen ein Spiel? Welche Pro- und Kontra-Punkte haben die Mitbewerber herausgestellt? Wer gern eine zweite, dritte oder gar vierte Meinung einholt, klickt auf den VGZ-Radar. Hier wird nicht nur der Wertungsdurchschnitt der Fachpresse ermittelt, sondern ihr könnt auch die detaillierten Testurteile der erfassten Print- und Online-Reviews einsehen.

MITMACHEN ERWÜNSCHT: DIE COMMUNITY

Egal ob Forumsbeitrag, N-ZONE-Chat, Blog-Posting oder Gästebucheintrag – in der VGZ-Community habt ihr unzählige Möglichkeiten, um mit anderen Usern in Kontakt zu treten, über Spiele, Konsolen und alle anderen Themen zu fachsimpeln oder eure Meinung zur N-ZONE und VideoGamesZone kundzutun. Wie ihr euch registriert, steht im Infokasten unten.

SO REGISTRIERT IHR EUCH BEI VIDEOGAMESZONE:

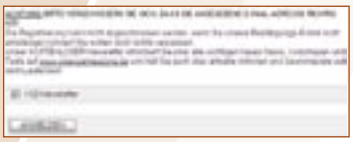
1. Klickt oben links auf der Startseite auf „Neu registrieren!“.

2. Das Anmeldeformular erscheint in einem Pop-up-Fenster. Jetzt müsst ihr euch nur noch einen Usernamen ausdenken, euer gewünschtes Passwort festlegen und eure E-Mail-Adresse angeben. Klickt abschließend auf den Button „Anmelden“.

3. Voilà! Fortan bleibt ihr immer auf dem neuesten Stand, könnt in eurem Profil einen eigenen Avatar erstellen, am Forumsleben teilnehmen, Spiele und Artikel von Redakteuren und anderen Usern bewerten, eigene Lesertests schreiben und in Blogs eure persönliche Meinung kundtun.

KEIN SPIELE-HIGHLIGHT MEHR VERPASSEN … MIT DEM VIDEOGAMESZONE-NEWSLETTER

Unser kostenloser Newsletter informiert über alle wichtigen neuen News, Vorschauen und Tests auf www.videogameszone.de. Außerdem bleibt ihr über aktuelle Aktionen und Gewinnspiele auf dem Laufenden! Ihr könnt den Newsletter direkt bei der Neuregistrierung abonnieren, indem ihr bei „VGZ Newsletter“ das Häkchen setzt, bevor ihr auf „Anmelden“ klickt.



Ihr seid schon angemeldet, bekommt aber den VGZ-Newsletter noch nicht? Kein Problem! Geht auf der Startseite in der oberen Navigationsleiste einfach auf „Newsletter“ und meldet euch auf der folgenden Seite für unseren E-Mail-Service an.

Interview mit Shigeru Miyamoto

Ortstermin in New York: Der Zelda-Schöpfer über Wii Fit, Mario als Kino-Star und die Wii als Werkzeug für Ärzte

INTERVIEW mit Shigeru Miyamoto

≫ Die meisten Anregungen zu meinen Spielen stammen von

Woher nimmt der Mann nur seine vielen Ideen? Ohne das Enwickler-Genie Shigeru Miyamoto wäre Nintendo um einige geniale Spiele ärmer. Wir befragten das Multitalent zur Entstehungsgeschichte von Wii Fit und Videogames im Allgemeinen.

Aus dem Wiegen des eigenen Gewichts haben Sie ein Spiel namens *Wii Fit* gemacht. Damit würden aber viele Menschen nicht gerade Spaß verbinden!
Ich habe mir selbst große Sorgen gemacht, dass *Wii Fit* vom Publikum nicht angenommen würde. Natürlich ist es ein Unterschied, ob man im Badezimmer nackt auf eine Waage steigt, oder ob man im Wohnzimmer mit der ganzen Familie *Wii Fit* ausprobiert. Wenn ich mir ein Spiel ausdenke, und es macht mir von Anfang an Spaß, hat es in der Vergangenheit auch meistens für andere Leute funktioniert. *Wii Fit* ist ja auch mehr als nur eine Waage und genau deswegen macht es auch zum ersten Mal richtig Spaß.

Einer ihrer Mitarbeiter hatte ja die entscheidende Idee, nach dem Vorbild der Sumo-Ringer über zwei Waagen die Idee des Balancierens einzubinden. Wären sie selbst gerne auf die Idee gekommen?
Wir arbeiten ja in einem Team und haben regelmäßig sehr lange Beratungen über ein neues Spiel. In diesem Prozess werden dann sehr viele Ideen geboren oder auch wieder verworfen. Aber Sie haben Recht, dass die Idee für zwei Waagen nicht von mir kommt. Wichtig ist wohl nur, dass keine andere Firma diese Idee hatte.

Mit *Wii Fit* werden viele Menschen das erste Mal mit einer Spielkonsole konfrontiert. Was bedeutet das für Nintendo?
Wir wollen mit *Wii Fit* nicht etwa das nachmachen, was andere Firmen im Bereich der Fitnessindustrie bereits gemacht haben. Nintendo interessiert eher, den Bereich der Videospiele für möglichst viele Menschen zu öffnen. Videospiele galten für eine lange Zeit als Kinderspielzeug, das für Erwachsene tabu war. Dabei ist es ja möglich, dass die ganze Familie mit einem Videospiel auch Spaß haben kann.

Im Vergleich zur Literatur und dem Kino werden Computerspiele aber immer nicht ernst genommen!
Videospiele sind ein interaktives Medium und gehorchen ganz anderen Gesetzen als Bücher oder Filme. Der Vergleich ist also eher unfair und zugleich müssen Videospiele natürlich auch dafür sorgen, dass der Wert ihrer Interaktivität dem Spieler bewusst wird. Erst solche Spiele liefern Erfahrungen, die sich im Bewusstsein der Menschen ähnlich wie Bücher oder Filme verankern.

Wird es denn jemals einen animierten Mario-Film geben?
Auf den ersten Blick mag das Kino gewisse Ähnlichkeiten mit Videospielen haben, aber die fehlende Interaktivität ändert dann doch die Grundregeln. Nintendo hat und wird Pläne für Filme haben, aber momentan gibt es da nichts, was ich jetzt ankündigen könnte.

Wird es für *Wii Fit* in Zukunft noch andere Einsatzmöglichkeiten geben?

PEDAL Oha! Miyamoto dachte bei unserem Interview laut über eine Balance-Board-Steuerung in Mario Kart nach. BILD: NINTENDO

meiner Frau. ≪

Am Anfang konnten wir andere Entwickler in *Wii Fit* noch nicht einbinden, da noch nicht genau definiert war, wie das Gerät funktionieren würde. Mittlerweile haben wir in Japan schon zwei Millionen Stück verkauft und es existiert auch schon ein weiteres Spiel, in dem es um Skispringen geht. Die Wii-Version des Trendsport-Spiels *Skate* wird das Balance Board auch nutzen, sodass man wie bei einem echten Skateboard durch Gewichtsverlagerung spielen kann (mehr auf Seite 24 in dieser N-ZONE). Wir werden wohl in Zukunft bereits bestehende Spiele durch die Möglichkeiten des Boards ergänzen. Man denke nur an das neue *Mario Kart*, das man dann auch mit Gas- und Bremsfunktion über die Füße steuern könnte.

Die Wii-Konsole verfügt ja auch über einen Online-Anschluss. Wie könnte man den für Wii Fit nutzen?
Wir haben schon von diversen Hausärzten und Krankenhäusern Anfragen bekommen, ob *Wii Fit* in Zukunft auch online einsetzbar wäre. So könnten Patienten bestimmte Übungen unter Anweisung von Ärzten auch zu Hause ausführen. Diese Überlegungen stehen aber noch am Anfang und erfordern eine sehr genaue Planung.

Studien über Jugendliche in Deutschland zeigen einen deutlichen Trend zu Über- oder Untergewicht. Gibt es in Japan einen ähnlichen Trend?
In Japan zeigt vor allem die Gruppe von Männer über 30 Jahren einen Trend zu Übergewicht und die japanische Regierung will jetzt durch diverse Maßnahmen erreichen, dass in dieser Altersgruppe ein anderes Köperverständnis einkehrt. Bei *Wii Fit* geht es primär auch nicht um Gewichtsreduzierung, sondern eher um das eigene Körperverständnis. Deswegen ist auch der Modus mit den Yoga-Übungen sehr wichtig.

Frühere Spielideen wie die Nintendogs oder jetzt *Wii Fit* stammen ja direkt aus Ihrem privaten Leben. Ist Ihre Familie ein sehr kritisches Publikum?
Sie sind meistens sehr ehrlich und es gab schon Spiele, wo man ihnen angemerkt hat, dass Sie nur mäßig begeistert waren. Meine Kinder bekommen die Spiele allerdings auch erst dann zu sehen, wenn sie schon fertig sind. Und dann kann ich leider auch nichts mehr ändern. Die meisten Anregungen stammen allerdings von meiner Frau. Die weiß genau, wenn mir ein Spiel gelungen ist!

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben, und viel Erfolg weiterhin!

GOTT SEI DANK! Zum Glück antwortete der Mario-Schöpfer sehr verhalten, was einen neuen Mario-Film betrifft. BILD: ARCHIV

IMMER IN BALANCE Demnächst wird es weitere Spiele geben, die man mit der Wii-Waage spielt. BILD: N-ZONE

Alone in the Dark

Das New-York-Wetter: angenehme 21 °C, abends jedoch zunehmend Weltuntergang

Fakten

- Setzt Story des ersten AitD-Spiels fort
- Fünfter Teil der Serie
- Linkshänder-Modus
- Komplett deutsch
- Wie TV-Serie inszeniert

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Ganze sechzehn Jahre ist es her, da lehrte uns ein Spiel erstmals so richtig das Gruseln. *Alone in the Dark* sperrte euch in ein schauriges Landhaus, in dem ihr euch alles andere als sicher fühlen konntet. In jedem Raum lauerten Gefahren und Schockmomente und lange bevor der Begriff „Survival-Horror" etabliert war, fürchteten wir ständig um unser Pixelleben. Damals hattet ihr die Wahl zwischen zwei spielbaren Charakteren: Emily Hartwood und Edward Carnby. Letzteren spielt ihr auch im neuesten, fünften Spiel der Reihe. Doch spielte Teil eins nicht in den 20ern? Sollte Edward nicht längst ein greiser Opa sein? Warum der Held des Spiels in all den Jahren um keinen Tag gealtert ist, weiß er zu Beginn des Spiels jedoch selber nicht. Geplagt von völligem Gedächtnisverlust wird er mitten in ein spektakuläres Chaos geworfen. Lebendige Risse tun sich in Wänden und Böden auf und machen Jagd nach Menschen. Häuser stürzen in sich zusammen, New Yorks Straßen brechen auseinander und ihr steckt mittendrin.

ENDSTATION CENTRAL PARK

Eure letzte Zuflucht ist der Central Park, den ihr nach einer hektischen Flucht aus der Innenstadt erreicht. Doch auch hier seid ihr nicht sicher. Ein seltsamer Kult hat es geschafft, die Hölle auf Erden zu entfesseln und ihr wisst nur, dass ihr irgendwie darin verwickelt seid und als Einziger den Untergang der Stadt verhindern könnt. Einfach wird das nicht, schließlich bewohnen neuerdings Zombies, fliegende Monster und riesige Krabbelviecher die Grünanlagen in Manhattan. Außerdem seid ihr immer noch ziemlich ratlos, was genau jetzt eigentlich los ist.

Euch als Spieler erwartet jedoch kein typischer Genrevertreter, vielmehr serviert euch Atari einen Mix aus allerlei Spielideen, garniert mit einigen wirklich cleveren Features. Das fängt schon damit an, dass ihr in fast allen Abschnitten wahlweise die Ego- oder die Außen-Perspektive wählen dürft – auch in Fahrzeugen, obwohl da die Innenansicht die deutlich schlechtere Wahl ist. Neben Fahrabschnitten wird das Spiel außerdem durch Kletterpassagen, kleinere Rätsel, Baller-Missionen und Zwischensequenzen unterbrochen. Besonders cool: Zu Beginn von jedem der zehn Abschnitte erhaltet ihr – ganz im Stil guter TV-Serien – eine kleine Rückblende auf das, was zuvor geschehen ist.

ABWECHSLUNG OHNE ENDE

Bei so viel spielerischer Abwechslung ist es nur logisch, dass wir der Steuerung besondere Aufmerksamkeit schenken. Auch wenn die Tasten der Wii-FB wirklich üppig mit Kommandos belegt und auch sehr viele Gesten ins Spiel integriert sind, habt ihr Edward mit etwas Übung und Gewöhnung gut unter Kontrolle. Im Menü könnt ihr außerdem jederzeit die vielfältigen Kontroll-Mechanismen einsehen und euch durch einen animierten Wii-Controller vorführen lassen. Mit dem linken Stick bewegt ihr euch, die A-Taste dient zum Benutzen, Sprechen oder Aufheben von Gegenständen, mit Schwüngen der Wii-FB schlagt ihr zu – dabei dienen alle möglichen Gegenstände als Waffe, egal ob Stahlstange oder Papierkorb. In der Ego-Sicht könnt ihr außerdem zur Pistole greifen und Gegner mittels Pointer punktgenau ins Visier nehmen. Die Steuerung funktioniert auch hier solide, jedoch ist *Alone in the Dark* beileibe kein Shooter. Ab und an gibt es jedoch Sequenzen, in denen ihr ausschließlich ballern müsst. Ihr sitzt beispielsweise mit einigen Überlebenden im Heck eines fahrenden Krankenwagens und müsst mit eurer Pistole eklige Fluttermonster fernhalten. Um euch mit neuer Munition zu versorgen, dreht ihr euch zu euren Mitfahrern um und nehmt den Nachschub aus deren Hand. Außerdem könnt ihr euch Flaschen mit Desinfektionsmittel schnappen. Diese werft ihr dann in die Luft und feuert drauf, was für eine heftige Explosion sorgt. Solche Spielereien sind im ganzen Spiel versteckt. Ob ihr einen Stuhl entzündet, um euch Licht zu machen oder um einen Zombie besonders effektiv abzuwehren, oder ob ihr eure Wunden mit Kältespray behandelt und abbindet – so viel Abwechslung bot ein Action-Spiel selten. Ihr werdet an Seilen hangeln, Autos und Gabelstapler fahren, ballern, Feuer löschen, Alarmsysteme überlisten, Rätsel lösen, kleine Quick-Time-Events bestehen oder Blutspuren folgen. Und das ist nur der Teil des Spiels, den wir schon ausprobieren konnten.

EURE FREIHEIT HAT GRENZEN

Die Entwickler versprechen eine riesige Freiheit an Möglichkeiten und wie bereits beschrieben ist der Spielverlauf extrem abwechslungsreich. Wirkliche Freiheiten hatten wir in unserer Vorschauversion, in der wir einzelne Abschnitte aus dem gesamten Spielverlauf antesten konnten,

ATMOSPHÄRISCH Die Umgebungen sind stimmungsvoll beleuchtet und bergen manche Gefahren. BILD: ATARI

WEHRLOS Mit nackten Händen seht ihr gegen die grimmigen Zombies ziemlich alt aus. BILD: ATARI

KLETTERPARTIE Dieses Gebäude bricht während eurer Kletteraktion zusammen. BILD: ATARI

NOCH SIEBEN SCHUSS Mit einer Drehung aus dem Handgelenk schaut ihr nach eurer Munition.
BILD: ATARI

ABRISS IN ACTION Zu Beginn des Spiels flieht ihr durch kollabierende Räume – beeindruckend!
BILD: ATARI

LANDPLAGE Diese Flattervieher machen nicht nur eure Frisur kaputt – sucht schnell Deckung!
BILD: ATARI

jedoch nicht. Stets wurde nur ein Aspekt des Spiels betont, mal das Schießen, mal das Klettern und mal das Fahren. Die Story ist ebenfalls sehr linear. Das könnte man negativ sehen, schließlich wäre es doch viel cooler, mit all den Möglichkeiten in einer frei begehbaren Spielwelt zu experimentieren. Andererseits würde das sicherlich sehr frustrieren und die einzelnen Abschnitte mit ihren Beschränkungen nehmen euch all das Nachgrübeln und Experimentieren ab. Ihr wisst eigentlich stets, was zu tun ist und genießt dennoch eine enorme spielerische Bandbreite. Wir sind gespannt, welchen Eindruck das fertige Spiel vermitteln wird, schließlich konnten wir nur selten viele zusammenhängende Abschnitte am Stück spielen.

Beim Thema Frust müssen wir auch erwähnen, dass wir nicht selten unser digitales Leben ausgehaucht haben und zuweilen weit vorher im Spielverlauf wieder neu beginnen mussten. An einigen Stellen erwartet das Spiel wirklich schnelle Reaktionen, eine bestimmte Aktion am richtigen Ort oder den gekonnten Umgang mit der Steuerung und den spielerischen Möglichkeiten. Vielleicht taten wir uns auch nur deshalb schwer, weil wir das Spiel nicht von vorne bis hinten spielen konnten und uns deshalb die Übung fehlte. Hier deutet sich die große Herausforderung für das Entwicklerteam an. *Alone in the Dark* ist ein sehr ambitioniertes Projekt. Es enthält dutzende Spielideen, bedient sich bei allerlei Genres, bietet euch durchweg neue Herausforderungen und Möglichkeiten und beendet außerdem eine Geschichte, die vor 16 Jahren mit dem PC-Spiel begann. Das alles in ein schlüssiges Spiel zu packen, das wie aus einem Guss wirkt, ist sicherlich nicht leicht – gerade bei der begrenzten Hardwareausstattung der Wii.

GRAFIK ZUM GRUSELN?

Grafisch macht *Alone in the Dark* bislang einen gemischten Eindruck. Zum einen wirken viele Umgebungen recht grau und verwaschen, zum anderen gibt es viele schöne Effekte zu bestaunen. Am Anfang des Spiels müsst ihr beispielsweise immer wieder durch Tastendruck blinzeln, weil euer Blickfeld sonst zu einem grellen Leuchten verschwimmt und beim Klettern an einer Hausfassade seht ihr die Straßenschluchten nur unscharf. Generell wird dieser Verwisch-Filter vielleicht ein wenig zu oft benutzt. Zum Sound können wir noch nicht so viel sagen, denn er war noch nicht fehlerfrei

in unsere Vorschauversion integriert. Immerhin konnten wir bereits der deutschen Synchro lauschen, die zwar wenig Grund zu Beanstandungen gab, aber zuweilen etwas lustlos wirkt. Insgesamt hat das Entwicklerteam seinen Job aber gut gemacht, denn immer wieder glänzt das Spiel mit netten Effekten und seiner tollen Inszenierung. Wenn ein ganzes Hochhaus in sich zusammenbricht und ihr seid mittendrin, dann ist das auch ohne HD-Grafik wirklich beeindruckend.

Was wir bisher von *Alone in the Dark* gesehen haben, wirkt unglaublich abwechslungsreich und spannend. Dieses Spiel hat auf jeden Fall einen ganz besonderen Reiz. Es schöpft aus einem riesigen Repertoire an Spielideen, jagt euch wie eine Achterbahnfahrt durch eine wilde Story und unglaubliche Schauplätze und reizt die Möglichkeiten der Wii-Fernbedienung vollends aus. Wir sind nun gespannt, ob und wie es dem Entwicklerteam gelingt, alles zu einem stimmigen Gesamtwerk zu verknüpfen. Schließlich sollte das einzig Gruselige am Spiel die düstere Atmosphäre sein. ■

VORSCHAU

ALONE IN THE DARK

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Hydravision
Spieler:	1
Termin:	Juni 2008
Web:	www.centraldark.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Unglaublich ambitioniertes Projekt mit vielen genialen Ideen. Doch wird das Gesamtwerk überzeugen? Wir sind optimistisch.

MULTITOOL Mit dem Feuerlöscher könnt ihr auch Laser-Sensoren sichtbar machen oder euch wehren. BILD: ATARI

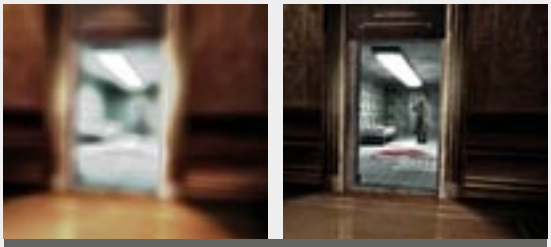
DER TOD WARTET Solche Hüpfpassagen können ganz schön frusten, da Sprünge gerne mal daneben gehen. BILD: ATARI

Tausend tolle Ideen

So viele Aktionen stehen euch im Spiel zur Verfügung!

Okay, es mögen keine tausend Stück sein, doch *Alone in the Dark* strotzt nur so vor genialen Spielideen. Die Inventarsteuerung, das Spiel mit dem Feuer oder die Versorgung eurer Wunden – es gibt immer wieder coole Spielideen zu bestaunen. Hier zeigen wir euch eine kleine Auswahl.

KOMBINIERTE WAFFEN Feuerzeug und Spray ergeben einen Flammenwerfer, Pistole und Alkoholflasche werden zur Bombe. Dadurch kommt McGuyver-Feeling auf! BILD: ATARI



SCHAUT GENAU HIN Am Anfang des Spiels müsst ihr per Tastendruck blinzeln, sonst verschwimmt das Bild allmählich – eigentlich nur ein kosmetisches Detail, aber dennoch genial. BILDER: ATARI

VERARZTET EUCH SELBST Mit Druck auf die Plustaste könnt ihr euren Körper nach Wunden absuchen und diese mit Desinfektionsspray und Bandagen verarzten. Selbst ist der Mann! BILD: ATARI

SETZT EUCH ANS STEUER Immer wieder lenkt ihr Fahrzeuge. Dabei haltet ihr die Controller wie ein Lenkrad. Die B-Taste gibt Gas, während ihr mit der Z-Taste bremst und rückwärts fahrt. BILD: ATARI

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Das Fan-Fieber

Hyper, hyper: Nur noch wenige Tage bis zum Smash-Inferno. Wie macht ihr euch für den Launch fit?

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Wenn es um *Super Smash Bros. Brawl* geht, ist die Kreativität unserer Leser grenzenlos. Unser Community-Mitglied „Corruption" ist das beste Beispiel dafür. Er schreibt: „Ich habe auf meinem Handy-Kalender jeden einzelnen Tag, zwei Wochen bevor Brawl rauskommt, mit einem ‚Suuuper Smaaash Bros Braaawwwwwlllllllll!!!' gekennzeichnet." – DAS muss Vorfreude sein! Doch wie machen sich unsere übrigen User für den Tag X – den 27. Juni 2008 – startklar? Wir haben in unserem Forum Stimmen zum Hype-Spiel des Jahres eingeholt.

BRAWL JA, EUPHORIE NEIN

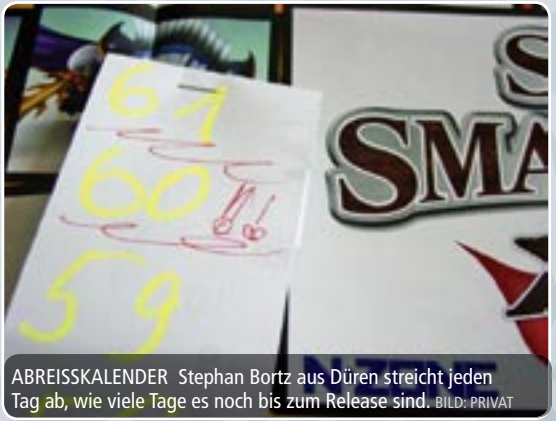
Nicht ganz so euphorisch wie „Corruption" geht es bei N-ZONE-Leser „Mation" zu: „Ich denke nicht, dass ich zum Händler stürmen werde. Beim Wii-Release habe ich das auch versucht und es ging voll in die Hose. Da ich mir mittlerweile immer mehr Spiele online bestelle, werde ich das wohl auch bei *Brawl* machen. Strichliste führe ich nicht. Bis zum 27. Juni dauert es zwar noch ein Weilchen, aber ich kann warten. Wenn ich's habe, fange ich entweder mit dem Subraum-Emissär an oder ich beginne mit einem einfachen Brawl-Match, damit ich Ike, meinen Lieblingscharakter, ausprobieren kann. Ich werde die Spielhülle so schnell, aber auch so vorsichtig wie möglich auspacken. Ich will zwar schnell zocken, aber ich habe Angst, dass ich vor lauter Hektik das Spiel mit zerreiße."

ERSTER!

Unser User „dodo1000" beschreibt seinen Hype etwas sanfter: „Also ich bin schon total gespannt auf das Spiel, doch so langsam hat sich bei mir der Hype drastisch gelegt. Wenn das Spiel vor zwei Monaten rausgekommen wäre, hätte es mich mitten im Hype getroffen und total beeindruckt, aber mittlerweile ist dieser schon etwas abgeflaut. Trotzdem ist es das Spiel, auf welches ich mich zurzeit am meisten freue! Und da bei uns zu dem Zeitpunkt Ferien sind (jippie!), werde ich wohl derjenige sein, der in unserem kleinen Städtchen vor der Ladentür steht und als Erstes eingelassen wird. Wenn ich es dann habe, kann ich es wahrscheinlich kaum abwarten. Die Plastikfolie wird sofort heruntergerissen, die Wii läuft schon seit 20 Minuten warm, damit ich sie nicht noch extra anschalten muss und dann wird die Disc hineingeschoben. Das Intro wird erwartungsvoll geschaut und dann wähle ich mir irgendeinen Modus aus. Da ich noch kein Spiel der Serie hatte, weiß ich auch gar nicht so genau, was mich in den einzelnen Modi erwartet, deshalb suche ich mir einfach einen aus, außer den Online-Modus. Danach werde ich wohl für eine Woche in meinem Zimmer verschwinden, um den Japanern in den Hintern zu treten."

HYPE AM BODEN?

Bei „Raser04" ist der Hype schon wieder vorbei: „Wäre das Spiel hier im März oder April rausgekommen, wäre das perfekt gewesen. So freue ich mich



ABREISSKALENDER Stephan Bortz aus Düren streicht jeden Tag ab, wie viele Tage es noch bis zum Release sind. BILD: PRIVAT

MARIO-WAND Ein Blick ins Zimmer unseres Community-Mitglieds „Juli99". BILD: PRIVAT

VERTIEFTE LEKTÜRE In unserem N-ZONE-Sonderheft findet nicht nur Christoph alle Infos, die er braucht. BILD: N-ZONE

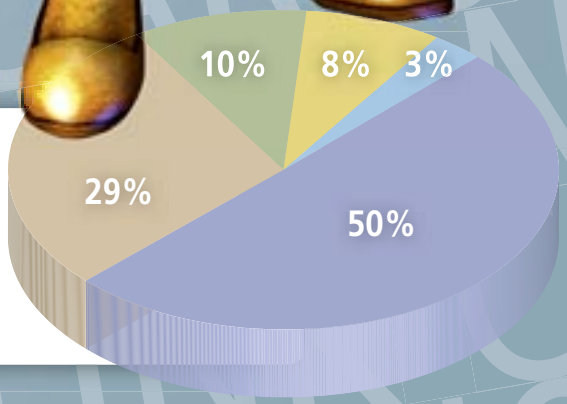
zwar immer noch sehr auf das Spiel, aber nicht mehr mit totaler Begeisterung. Dennoch habe ich mir seit Weinachten kein Spiel mehr gekauft, da ich Angst habe, das Spiel vor *Super Smash Bros. Brawl* nicht mehr zu Ende zocken zu können. Denn wenn *Brawl* draußen ist, werde ich mindestens ein Jahr lang kein anderes Spiel mehr spielen. Und noch etwas: Ich werde das Spiel mit absolutem Feingefühl öffnen und dieses dann sofort in eine Klarsichtfolie einwickeln, damit das Spiel auch ja nicht verschmutzt oder kaputtgeht. Mit *Zelda: Twilight Princess* habe ich es genauso gemacht. Ich möchte nämlich nicht, dass diese Hammerspiele in irgendeiner Art und Weise ihren Glanz verlieren, selbst die Verpackung nicht. Ich meine das wirklich ernst!"

Die meisten Leser fürchten übrigens den Spoiler-Effekt: Sie wollen alle Geheimnisse selbst entdecken. „Digital-Life02" schreibt dazu: „Es ist wohl größtenteils Zufall, dass ich mir noch nichts zu *Super Smash Bros. Brawl* durchgelesen habe, weil mich das Spiel noch gar nicht besonders interessiert hat, denn ich habe meine Wii noch nicht soo lange. Dann werd ich mir jetzt auch keine Infos mehr holen, sonst habe ich hinterher keine Lust mehr auf das Game – obwohl ich schon gern wüsste, welche Charaktere es ins Game geschafft haben. Was soll's?!". Das Community-Mitglied „Retro-Fan" rät ihm daher: „Es zerstört schon mal einen großen Teil des Spiels, wenn der Wow-Effekt flöten geht. Genauso solltest du es unterlassen, dir Infos zum Adventure-Modus oder Ähnliches durchzulesen, denn in diesen Modi ist der Spoiler-Effekt noch schlimmer." – Wohl wahr, wohl wahr!

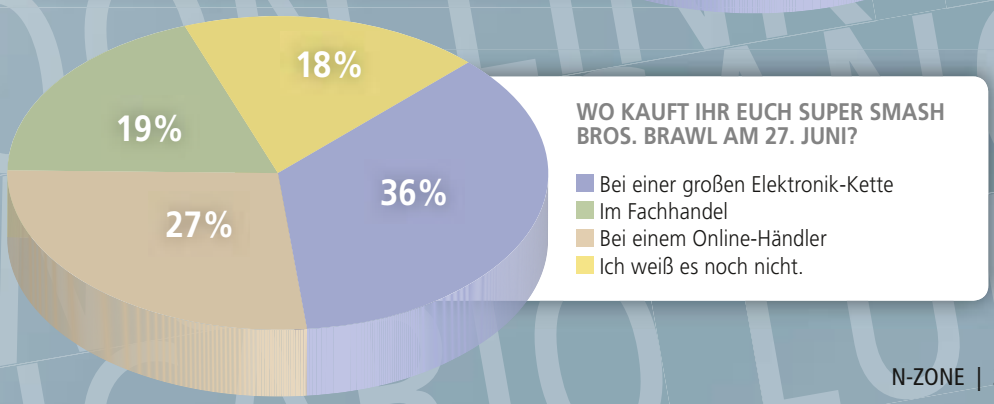
WIE VERLÄUFT EUER 27. JUNI?

Wir bedanken uns ganz herzlich bei allen Teilnehmern für die Diskussion in unserem Forum! Ihr könnt sicher sein, dass wir den Release von *Super Smash Bros. Brawl* intensiv begleiten werden – und das schon vor dem 27. Juni 2008! Wir verraten euch auf unserer brandneuen Website www.n-zone.de, wo ihr den Wii-Prügler am günstigsten bekommt, wo es das Spiel schon vor dem offiziellen Termin zu kaufen könnt, welche Geheimnisse es in der deutschen Version gibt und wie ihr gegen uns zocken könnt. Volle Smash-Power voraus! ■

AUF WELCHEN SPIEL-MODUS STÜRZT IHR EUCH ALS ERSTES?



WO KAUFT IHR EUCH SUPER SMASH BROS. BRAWL AM 27. JUNI?



RUSH, RUSH!

SICHER DIR DEIN TICKET ZUR GC 08!

Hol´ dir gleich deine Eintrittskarte für die größte Spiele- & Entertainment-Messe Europas: Die Games Convention in Leipzig! Tickets gibt´s im SATURN oder unter www.saturn.de/gc08

Tipp: Das Ticket kannst du auch in Leipzig als Fahrkarte für die öffentlichen Verkehrsmittel zur Messe nutzen!

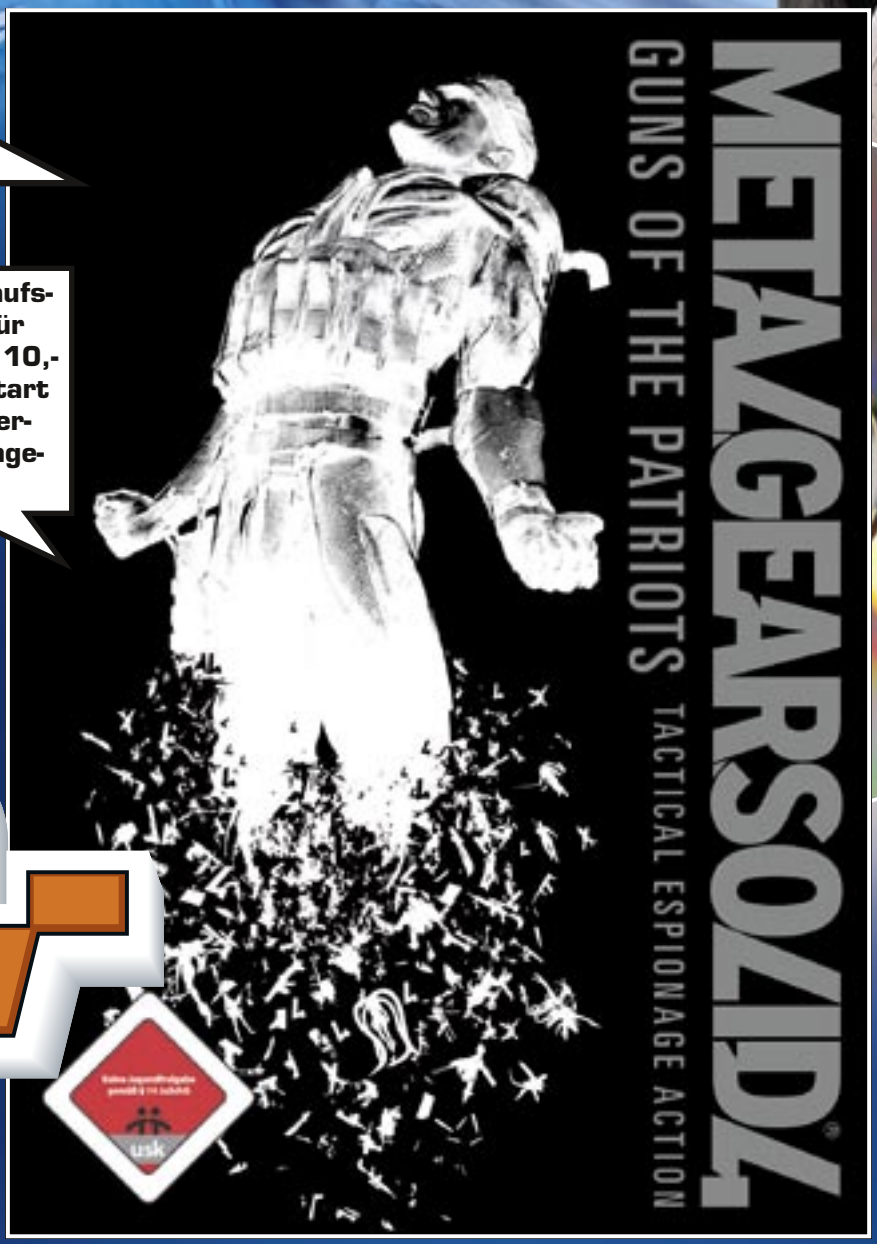
SATURN

WIR HASSEN TEUER!

APPETIT-MACHER!

Erscheinungstermin 12.06.08

Jetzt exklusive Vorverkaufsbox mit 1 Special-DVD für € 10,- kaufen und die € 10,- werden komplett zum Start am 12.06.08 auf den Verkaufspreis von € 64,- angerechnet.



Vorverkaufsbox

10,-

METAL GEAR SOLID 4 - GUNS OF THE PATRIOTS VORVERKAUFSBOX
Taktisches Spionage Adventure.
Art. Nr.: 973 9006

USK: Keine Jugendfreigabe

Alle Angebote gültig ab 26.03.08. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

SATURN

WIR HASSEN TEUER!

Fakten

- Eigens für die Wii entwickelt
- Komplett neuer Story-Modus
- Doppelt so viele Sponsoren
- Kompatibel mit dem Balance Board
- Getrennt entwickelte DS-Version

Skate it

Von der Rolle auf das Brett!

AUTOR: GREGOR WILDERMANN

Die Überraschung hätte kaum größer ausfallen können, als im letzten Jahr ein Neuling dem bisherigen Platzhirsch das Revier streitig machen wollte. Über Jahre stand Activisions *Tony Hawk*-Serie auf der Konsole für den Inbegriff eines Skateboarding-Titels. Der legendäre Tony Hawk selbst schmückte jeweils das Cover und gerade auf den Next-Gen-Konsolen entzückte die Serie durch ihre schicke Optik. Bei der Steuerung und Präsentation tat sich jedoch über mehrere Editionen eher wenig, sodass die im kanadischen Vancouver beheimateten Entwickler vom EA-Studio Black Box mit dem Konzept von *skate* noch eine Lücke witterten. Und siehe da – das Versprechen wurde gehalten, denn die Flick-It-Steuerung brachte am Controller ein wesentlich intuitiveres Spielgefühl und die beinahe auf Bodenhöhe angelegte Kamera im Stil von Skate-Videos überzeugte nach einer kurzen Eingewöhnungszeit ebenfalls. *skate* erschien bisher allerdings nur für Xbox 360 und PlayStation3 und der direkte Nachfolger *skate 2* ist ebenfalls für diese

BEISPIELHAFT Bisher waren nur Szenen aus dem Museumslevel von San Vanelona spielbar. BILD: ELECTRONIC ARTS

GIGANTISCH Die komplette Stadt ist ein einziger Skate-Park! BILD: ELECTRONIC ARTS

beiden Konsolen vorgesehen. Bereits zum Ende der Entwicklung von *skate* überlegte deswegen das Team, welcher Ideenansatz für Nintendos Wii-Konsole und das DS-Handheld passen könnte.

ZU BESUCH IN KANADA

Anfang Mai gewährte Black Box nun erstmals Einblick in *Skate it*, das sich aber nicht nur durch zwei kleine Ergänzungsbuchstaben vom ersten Teil unterscheiden wird. Scott Blackwood, Executive Producer des Spiels, betont beim Termin im neunzehnten Stockwerk eines großen Bürogebäudes inmitten von Vancouver die wichtigste Vorgabe seines Teams. „Wir wollten ein Spiel für die Wii und eben nicht nur auf der Wii machen! Viel zu viele Titel sind einfache Portierungen, die jedoch kaum die Möglichkeiten der Plattform nutzen. Das wollten wir definitiv ändern." Beide Versionen haben deswegen einen brandneuen Karriere-Modus und die zugrunde liegende Hintergrundgeschichte ist einfach, aber genial: Die bereits aus dem Debütspiel bekannte Fantasiestadt San Vanelona, eine Kreuzung aus San Francisco und Barcelona, wurde durch eine Naturkatastrophe völlig verwüstet und nach der Flucht der gesamten Bevölkerung bleibt lediglich eine Geisterstadt zurück. Ein Albtraum für die Bewohner, jedoch ein Paradies für Skater, die nun eine gesamte Stadt in völlig veränderter Form als Spielplatz für sich einnehmen und erobern können. Ganz dem alten Skater-Motto „Claim the Streets" getreu begleitet ein Kameramann die mit Skateboards bewaffneten „Eroberer". Dabei lag laut Scott Blackwood die erste Inspiration zur der Story-Idee im Muttersport des Skateboarding. „Wir unterhielten uns über Surfer, die oft nach Hurrikans genau in diese Regionen fahren, um noch die Wellen der Ausläufer eines Unwetters zu nutzen. Dabei erleben sie dann oft Herausforderungen, die unter normalen Bedingungen kaum möglich wären. Und genau das hat uns für eine Neuinterpretation des Skate-Spiel gereizt."

VERLOREN ODER GEWONNEN?

Die Fehler anderer Entwickler wurden bei Black Box sowie beim Partnerstudio vom EA-Team in Montreal aufmerksam beobachtet. Dies führt natürlich gleich zur wichtigsten Frage zur Steuerung von *Skate it*: Top oder Flop? Schon nach wenigen ersten Sekunden will man spontan eine Antwort wählen, denn wie immer ist die einfachste Lösung auch hier die beste. Der Spieler hält den Wii-Controller

FREIER FLUG Die Levelgestaltung wurde an die Wii so angepasst, dass der Skater auch Zeit für schwierige Manöver hat. BILD: ELECTRONIC ARTS

» Wir wollten ein Spiel für die Wii und eben nicht nur auf der Wii machen! «

ganz normal in der Hand, wobei als Gedankenstütze hilft, sich die Fernbedienung wie ein vorgelegtes Skateboard vorzustellen. Über den A-Knopf nimmt der Skater Fahrt auf, während leichtes Kippen nach rechts und links eben die gleiche Bewegung bei der Spielfigur ausführt. Manöver wie Ollies und Kickflips werden durch schnelles Hochziehen des Controllers ausgeführt, was ebenfalls nach wenigen Versuchen sehr gut klappt. Drückt man die A- und B-Buttons gleichzeitig, legt sich der Skater wie bei einem Downhill-Rennen flach mit dem Rücken auf das Skateboard. Der Nunchuk-Controller kann optional zur Steuerung hinzugezogen werden, allerdings wurde noch nicht genau verraten, welche Manöver dadurch direkt angesteuert werden. In Umfang oder Detailgrad soll sich die Steuerung jedoch nicht von dem Ursprungsspiel unterscheiden. Alle vier anwesenden Entwickler betonten auf Nachfrage, dass man mit *Skate it* vor allem den Einstieg in den Skateboard-Sport ohne erzwungene Kompromisse erleichtern will. Genau in diese Richtung geht auch die Berücksichtigung des neuen Wii-Balance-Boards als zweite mögliche Steuerungsmöglichkeit. Noch ließ man die anwesenden Journalisten nicht selbst auf das Brett steigen, doch auch in der Vorführung war erkennbar, dass man *Skate it* in dieser Konfiguration öfter spielen wird. Alle Manöver werden dabei weiter mit dem Controller ausge-

Die Next-Gen-Version

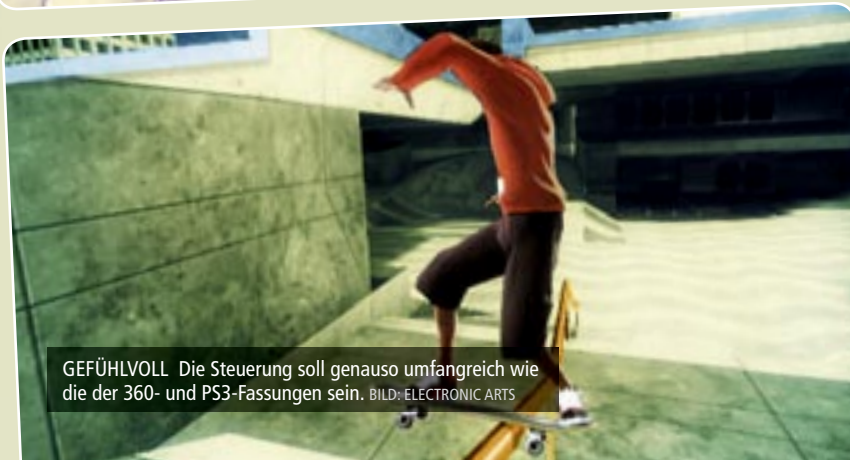
Auf Xbox 360 und PlayStation 3 überzeugte *skate* ebenfalls durch die innovative Steuerung.

Anders als beim großen Konkurrenten *Tony Hawk's Proving Ground* steuert ihr euren Skater auf den Next-Gen-Konsolen fast ausschließlich mit den Analogsticks. Der linke Knüppel lenkt euren Skater, während der rechte für die Tricks sorgt. Je nachdem, wie ihr ihn umherschnippen lasst, führt ihr verschiedene Tricks aus. Die Schultertasten lassen euch jeweils mit der linken oder rechten Hand nach dem Board greifen und leichtes Neigen des Sticks führt zu einem Manual. Das klingt nicht nur genial, sondern spielt sich auch absolut traumhaft!

» In unserem Team dürften wohl die Hälfte echte Skateboard-Fans sein. «

SCHICK Was die Optik anbelangt, macht *Skate it* einen sehr guten Eindruck. BILD: ELECTRONIC ARTS

QUEREINSTEIGER Für Manöver auf Rails wird man den Controller der Wii dann quer halten, um die richtige Balance zu finden. BILD: ELECTRONIC ARTS

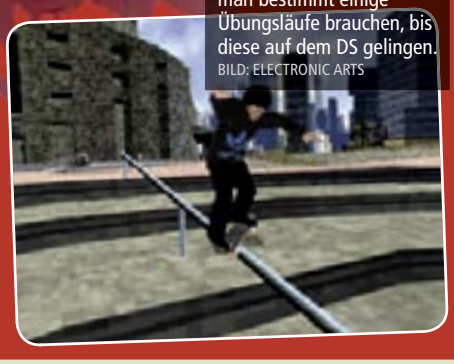


GEFÜHLVOLL Die Steuerung soll genauso umfangreich wie die der 360- und PS3-Fassungen sein. BILD: ELECTRONIC ARTS

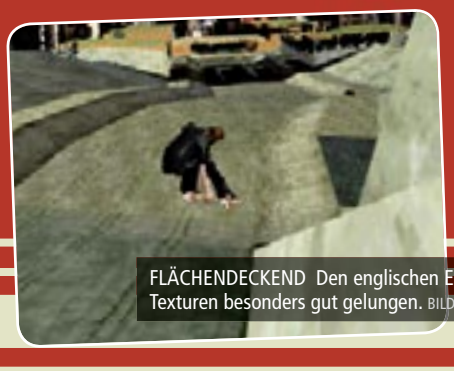
Das Brett für die Hosentasche

Wie auch bei der Wii-Version konnte beim ersten Antesten der DS-Version von *Skate it.* Nur ein Level gespielt werden. Für die DS-Version wurde vom englischen Entwickler Exient noch mal eine ganz neue Game-Engine programmiert, die auf den ersten Blick überraschend viele Details wiedergeben kann. Auf dem unteren Touchscreen-Bildschirm sieht man ein statisches Skateboard, das als Eingabeoberfläche fungiert, wobei die Steuerung ohne Stylus auch direkt mit dem Daumen oder Zeigefinger möglich ist. Im direkten Vergleich zur sehr lebhaften Steuerung bei der Wii-Version erschien das D-Pad dann jedoch fast einen Tick zu konventionell. Richtige Skater wird die Hosentaschenversion wohl aber trotzdem reizen!

HÖHENFLUG Auch das Gefühl für Steigungen und rasante Abfahrten kommt in der DS-Version gut rüber. BILD: ELECTRONIC ARTS



GLEICHGEWICHT Für Rail-Manöver wird man bestimmt einige Übungsläufe brauchen, bis diese auf dem DS gelingen. BILD: ELECTRONIC ARTS



FLÄCHENDECKEND Den englischen Entwicklern sind die Texturen besonders gut gelungen. BILD: ELECTRONIC ARTS

AUSGETRICKST Wie genau die Tastenkombinationen für besonders komplexe Skatestunts aussehen sollen, wurde noch nicht verraten. BILD: ELECTRONIC ARTS

führt, während die Gewichtsverlagerung das Skateboard steuert. Wie sensibel die Einstellung dafür wird, ließ sich durch die einmalige Vorführung leider noch nicht erahnen.

IMMER NOCH FÜR ECHTE SKATER

Diese Spielalternative zeigt zumindest deutlich, dass man bei *Skate it* besonders auf Abwechslung und Authentizität setzt. Bei der Ausrüstung mit Kleidung, Schuhen, Boards und Zubehör sind dieses Mal doppelt so viele Markenfirmen mit an Bord und ähnlich wie bei beim Premierenspiel muss der Skater im Spielverlauf durch seine Leistungen Werbeverträge namhafter Hersteller an Land ziehen. Erstmals wird es im neuen Skate-Spiel auch die Möglichkeit geben, zu bekannten Skate-Spots in der ganzen Welt zu reisen. Welche Locations und Länder damit gemeint sein könnten, wollte das Entwicklerteam an diesem Tag noch nicht verraten. Doch spätestens zu Terminen wie der E3 oder zur Games Convention in Leipzig wird man dazu wohl noch mehr erfahren. Der erste Eindruck zur grafischen Qualität dürfte momentan noch im oberen Mittelmaß angesiedelt sein, allerdings soll die 480p- als auch Widescreen-Darstellung unterstützt werden sowie noch wesentlich mehr Arbeit in die Texturen fließen.

Die Frage nach den wirklichen Hardcore-Skatern bei Black Box brachte zum Abschluss der Präsentation auch noch die Realität der nahenden Deadline zutage. „In unserem Team von rund 40 bis 50 Leuten dürften wohl mindestens die Hälfte wirkliche Skateboard-Fans sein und aktiv regelmäßig skaten“, stellt Scott Blackwood fest. „Genau genommen bin ich aber auch froh, dass es nur die Hälfte des Teams ausmacht, da wir sonst das Spiel wohl nie fertig bekommen würden.“ ■

VORSCHAU

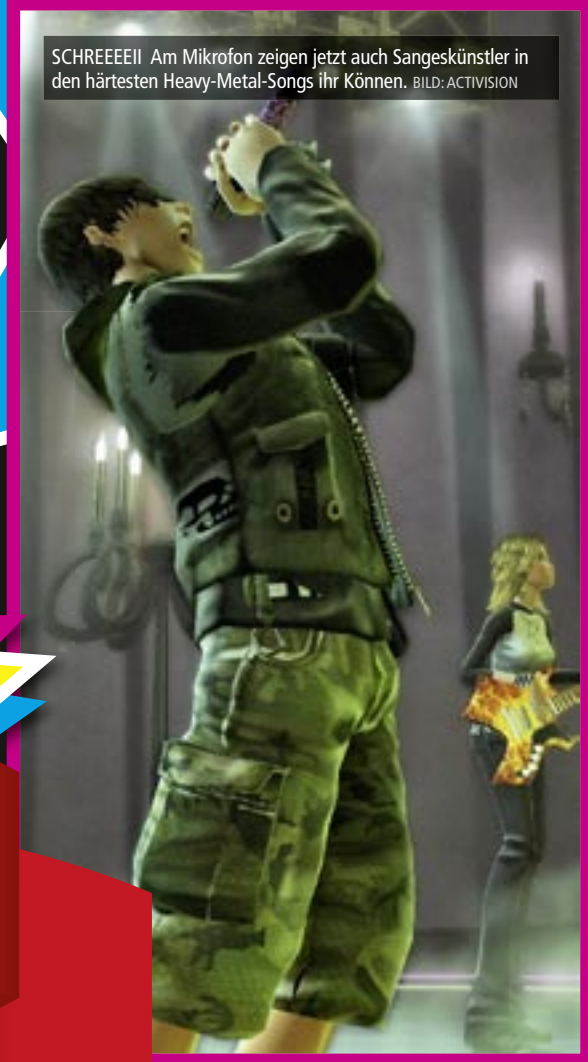
SKATE IT

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Black Box
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	2008
Web:	www.eablackbox.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Endlich ein echter Skateboard-Titel für die Wii! Dank Balance Board auch für Profis eine Herausforderung.

CLUB-ATMOSPHÄRE Vom kleinen Rockschuppen rockt ihr euch in die großen Stadien. BILD: ACTIVISION



SCHREEEEII Am Mikrofon zeigen jetzt auch Sangeskünstler in den härtesten Heavy-Metal-Songs ihr Können. BILD: ACTIVISION

Guitar Hero World Tour

Die neue Hoffnung des virtuellen Rock 'n' Roll?

Fakten

- Zwei Gitarren…
- … plus Schlagzeug und Mikrofon
- Neue Funktionen für Gitarren
- Umfangreicher Song-Editor
- Download-Portal GH-Tunes
- Keine Cover-Songs

AUTOR: MAIK KOCH

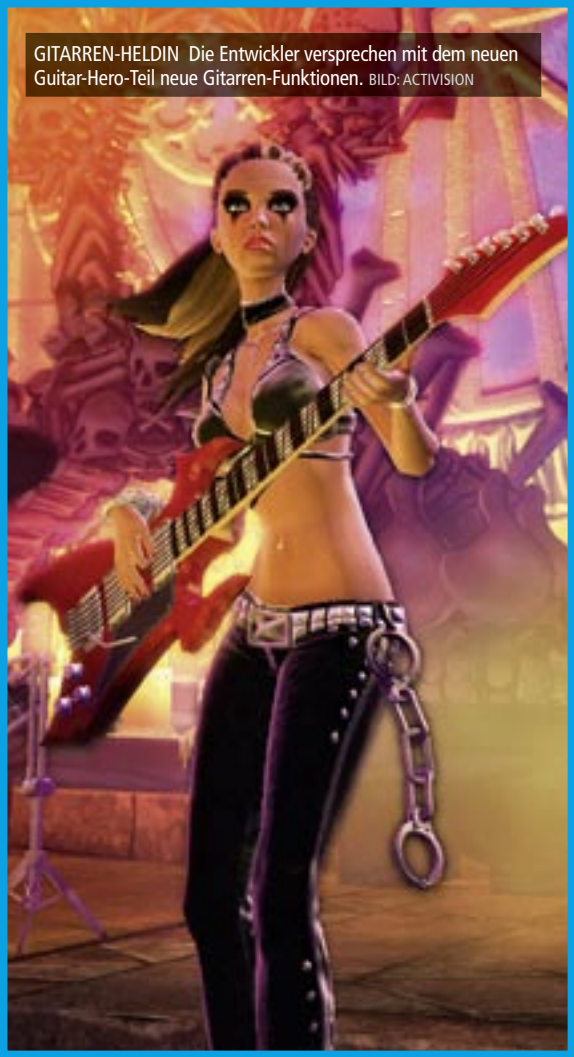
Nach dem Rock-Gewitter von *Guitar Hero III: Legends of Rock* ist es still geworden im Hause Neversoft. Während der Konkurrent *Rock Band* das Wohnzimmer kurzerhand zum Proberaum umfunktioniert, sind jetzt die Jungs aus dem kalifornischen Valley am Zug. Mit neuen Instrumenten, einer Tracklist ohne Cover-Songs und einem eigenen Musikstudio will das neue *Guitar Hero* zurück auf den Musik-Thron.

NEUE INSTRUMENTE, NEUE FUNKTIONEN

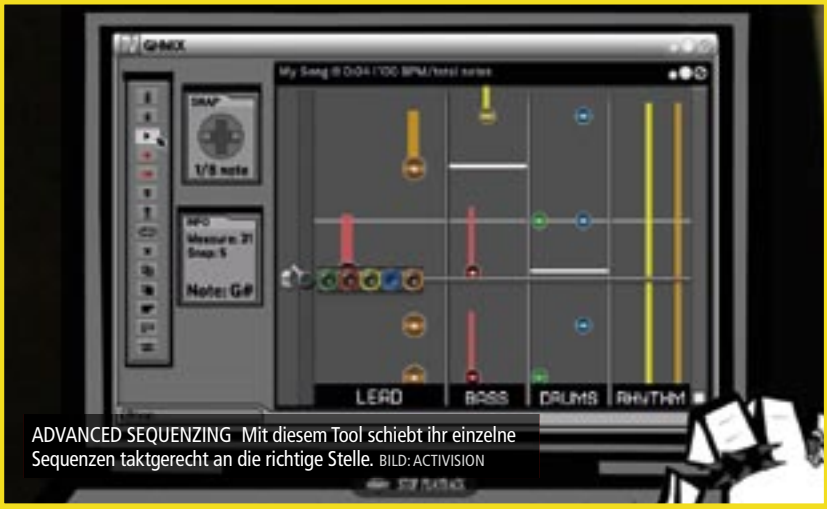
Nach *Rock Band* war es zu erwarten, dass auch der neue Teil der *Guitar Hero*-Serie weitere Instrumente enthalten wird. Nun ist es offiziell: neben einer Bass- und einer Lead-Gitarre wird der zukünftige *Guitar Hero*-Ableger auch ein Drum-Kit (siehe Extra-Kasten) und ein Mikrofon enthalten. Beim Schlagzeug handelt es sich jedoch nicht um eine simple Kopie des *Rock Band*-Instruments. Statt auf vier Drum-Pads knüppelt ihr mithilfe der beiliegenden Sticks auf insgesamt fünf Trommeln ein. Dabei entsteht ein realistischeres Schlagzeug-Feeling, denn zwei der fünf Pads simulieren die Becken eines Drum-Kit. Der Clou an dem *Guitar Hero*-Drum-Set ist die sensitive Reaktion auf eure Schlagstärke. Je härter ihr draufhaut, desto lauter ertönt der Sound aus den Boxen. Zusätzlich bedient ihr die Bass-Drum mit dem Fuß. Das Schlagzeug schließt ihr ohne Kabel an die Konsole an, wodurch der Schlagzeuger seinen verdienten Platz hinter den Gitarristen einnimmt. Für die beiden Gitarren kündigen die Rocker von Neversoft ebenfalls neue, abgefahrene Funktionen an, die wir an dieser Stelle leider noch nicht verraten dürfen.

KEINE COVER IM LINE-UP

Auch in Sachen Set-List gibt es nur erfreuliche Meldungen. Demnach enthält das neue *Guitar Hero* ausschließlich Original-Songs und keine halbgaren Coversongs mehr. Ihr rockt also mit bis zu vier Leuten in über 70 Original-Hits aus Rock, Punk, Pop und Heavy Metal. Bisher sind Bands wie Eagles, Linkin Park, Sublime und die Rockgötter Van Halen für das neue *Guitar Hero* bestätigt. In puncto Umfang wollen die kalifornischen Entwickler die gesamte Musikspiel-Konkurrenz aus der Halle fegen. Deshalb enthält der neue Rock-Titel analog zu den vier Instrumenten auch vier verschiedene Solo-Karriere-Modi. Während ihr in alten *Guitar Hero*-Teilen lediglich eine Songliste abarbeitet, schließt ihr euch im zukünftigen Ableger verschiedenen Bands eurer Wahl an. Eine Art „Schwarzes Brett" versorgt euch dabei mit jeder Menge Musiker-Gesuchen, aus denen ihr einfach eure Favoriten herauspickt. Für metallische Mehrspieler-Action ist ebenfalls gesorgt. Hierfür duelliert ihr euch online beziehungsweise mit Freunden zu Hause oder gründet einfach via Internet eine



GITARREN-HELDIN Die Entwickler versprechen mit dem neuen Guitar-Hero-Teil neue Gitarren-Funktionen. BILD: ACTIVISION



ADVANCED SEQUENZING Mit diesem Tool schiebt ihr einzelne Sequenzen taktgerecht an die richtige Stelle. BILD: ACTIVISION

BODY PAINTING Mithilfe des umfangreichen Charakter-Editors erschafft ihr euren eigenen Rock-Gott. BILD: ACTIVISION

Band. Wir vermuten auch in Sachen Battles ein paar echte Überraschungen, aber auch hierzu dürfen wir leider noch nichts verraten.

EIGENE SONGS IM GUITAR-HERO-STUDIO

Ein weiteres Highlight erwartet euch im eigenen *Guitar Hero*-Musikstudio. Hier baut ihr euren eigenen Song vom ersten Bass-Ton bis zum letzten Beckenschlag. Dafür steht euch für jedes Instrument eine eigene Spur, eigene Sound-Effekte und sogar das Anpassen der Tonarten zur Verfügung. Letzteres ist nämlich für einen harmonischen Klang unerlässlich. Mit etwas Musikverständnis sind eurer Kreativität also keine Grenzen gesetzt. Ob chromatisch, lydisch oder die simple pentatonische Tonleiter, ihr bestimmt, welche Tonart gespielt wird. Die eigenen Werke veröffentlicht ihr dann via GH-Tunes und ladet euch die Werke anderer Hobby-Künstler von der neuen Download-Plattform. Inwiefern dies im Falle der Wii-Fassung funktioniert, konnten wir leider nicht in Erfahrung bringen – bei der PS3 und der Xbox 360 stellt dies aufgrund der Festplatten zumindest kein Problem dar.

Für Songnachschub ist gesorgt, die neuen Instrumente machen Lust auf mehr und der gigantische Musikeditor bietet jede Menge Raum für Kreativität. Mit dieser geballten Ladung Rock 'n' Roll und neuen, innovativen Ideen geht das neue *Guitar Hero* locker von null auf eins! ■

VORSCHAU

GUITAR HERO WORLD TOUR

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	Herbst/ Winter 2008
Web:	www.guitarhero.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Der riesige Umfang und neue Instrumente lassen Rocker-Herzen höher schlagen. Wenn der Preis stimmt, hat Rock Band das Nachsehen.

Das neue Drum-Kit

Mit Becken-Pads zum realistischen Schlagzeug-Spiel

Das *Guitar Hero*-Drum-Kit besteht neben dem Bass-Drum-Pedal und den drei Trommel-Pads auch aus zwei Hartplastik-Becken. Sowohl Becken- als auch Trommel-Pads sind in der Höhe verstellbar und bieten eine sensitive Erfassung eurer Trommelschläge. Das Fußpedal der Bass-Drum unter den Trommeln ist frei positionierbar und beugt somit Schmerzen im Fuß vor.

TROMMELWIRBEL: Das Guitar Hero-Schlagzeug wirkt realistischer und robuster als das Rock-Band-Pendant. BILD: ACTIVISION

Rayman Raving Rabbids TV Party

Fakten

- Enthält mehr als 65 Minispiele
- Auch mit dem Balance Board spielbar
- Wieder mit rhythmischen Musik- und Tanzeinlagen
- Online lassen sich Fotos eurer Hasen verschicken
- Erscheint auch für Nintendo DS

Genial daneben: Schnell wegzappen, die Hasen kommen ins Fernsehen!

FATALE ABFAHRT
Ääähh … Da hat jemand das Wort „Ski-kane“ aber falsch verstanden!
BILD: UBISOFT

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Die folgenden Wortspiele sind zwar so abscheulich schlecht, dass sich der Verfasser dieser Zeilen persönlich bei euch entschuldigen möchte, aber wenigstens ist die Witz-Qualität dem Spiel-Humor ebenbürtig. Ihr seid also vorgewarnt! Jedenfalls sind wir uns sicher, dass die Hasen aus *Rayman Raving Rabbids* garantiert keine dieser drei Sendungen und Filme im Fernsehen verpassen würden: „Wetten Has…?!“, „Upps! Die Bunny-Show“, „Ein Rabbi(d) im Wilden Westen“. Danke an alle, die gerade gelacht haben – an alle beide! Jetzt kann es wenigstens mit einem informativen Text losgehen.

TV TOTAL, ABSOLUT GENIAL

Auch in Raymans drittem Wii-Ableger spielen die abgedrehten Karnickel die tragende Rolle. Diesmal haben die Möhrenschlemmer fast alle TV-Stationen des Landes übernommen und sind jetzt nonstop auf der Mattscheibe zu sehen, ob als Showmaster, Popstar oder Werbepate. Als Spieler liegt es jetzt an euch, den Fernseh-Dauerglotzer Rayman mit dem verrückten Hasen-Dauerprogramm völlig gaga zu machen. Ihr absolviert im Story-Modus daher eine Reihe von Minispielen, die jeweils eine ganze Fernsehwoche repräsentieren. Täglich stehen einige Spielchen auf dem Programm, in denen ihr in gewohnter *Raving Rabbids*-Manier die Fernbedienung schwingt. Das alles klingt zwar nicht gerade nach viel Abwechslung – denn Hand aufs Herz: Schon der zweite *Rayman*-Wii-Teil brachte nicht die erhoffte Frische an Gameplay-Neuerungen, die wir Fans uns erhofften. Doch diesmal sollen nicht nur die mehr als 65 neuen Minispiele dazu beitragen, dass sich das ändert, sondern auch ein ganz bestimmtes Steuer-Instrument: das Balance Board aus *Wii Fit*!

TANZEN UND SPIELEN IM GLEICHGEWICHT

Beispielsweise absolviert ihr mit der Wii-Waage einen Ski-Slalom und steuert die Talfahrt, indem ihr euch mit dem Oberkörper nach links oder rechts neigt – so wie es schon beim Slalom-Minispiel in *Wii Fit* funktioniert hat. Die Tanzeinlagen, die ihr möglicherweise noch aus den ersten beiden Serienteilen kennt, sind ebenfalls ein fester Bestandteil des Spiels und

GERMANY'S NEXT VOLLTROTTEL Sympathisch: Die Minispiele lehnen sich an bekannte TV-Show-Formate an. BILD: UBISOFT

werden in großer Anzahl auch in *Rayman Raving Rabbids TV Party* enthalten sein. Wir können uns jedoch schon jetzt lebhaft vorstellen, dass der Musikmodus auf die Dauer richtig in die Knochen geht – ähnlich wie das Hoola-Hoop-Minispiel aus *Nintendo Fitness-Simulator*. Allerdings werden auch Bewegungsfaule nicht ausgeschlossen: Sämtliche Tanzdisziplinen lassen sich je nach Geschmack auch ganz klassisch mit der Wii-Fernbedienung steuern. Das ist dann zwar nicht mehr ganz stilecht, aber immerhin kräfteschonend. Eingeteilt sind die Spielchen übrigens in diverse Kategorien wie Schütteln, Präzision, Geschicklichkeit und Balance. Da wir von Ubisoft leider nur zwei mickrige Screenshots erhalten haben, lässt sich der Abwechslungsreichtum der Aufgaben kaum voraussagen. Spielspaß-Niete oder Party-Hit? Das liegt einzig allein an der Kreativität der Minispiele!

KONKURRENZ FÜR MARIO PARTY?

Immerhin konnte uns der Hersteller bestätigen, dass es Kooperativ- und Wettkampf-Modi jeweils für vier Spieler geben wird. Der Partymodus, in dem gezielte Sabotagen eurer Mitstreiter auf der Tagesordnung stehen, lässt sich sogar zu acht bestreiten. Die Serie scheint somit auf dem besten Weg zur *Mario Party*-Alternative zu sein – fehlt bloß noch, dass Toadette und Waluigi einen Gastauftritt haben! Lustig: Ihr könnt eure Terror-Bunnys mit diversen Accessoires einkleiden und anschließend fotografieren. Der Schnappschuss lässt sich dann via Wi-Fi Connection an registrierte Wii-Freunde schicken. Eine nette, wenn auch spielerisch nicht sonderlich umwerfende Neuerung! Doch bevor wir uns ein Urteil über die Güte der dritten Hasenfete erlauben, möchten wir zunächst selbst auf die Party kommen. Ob wir bereits auf der Ubisoft-Hausmesse auf der Bunny-Waage steppen durften, konnten wir bis Drucklegung dieser N-ZONE leider noch nicht in Erfahrung bringen. Ihr lest alle Details zu den Ubidays dafür schon jetzt auf www.n-zone.de. Dort belästigen wir euch ausnahmsweise nicht mit schlechten Wortspielen – versprochen! ■

VORSCHAU

RAYMAN R. R. TV PARTY

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Paris
Spieler:	1-4
Termin:	Weihnachten 2008
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die Qualität dieser Auskopplung hängt von der Qualität der Minispiele ab. Das Balance Board ist eine witzige Idee – aber ob sie auf Dauer trägt?

Best of Balance Board

Wir waren kreativ und haben uns vier Spiele herausgepickt, die sich exzellent mit dem Balance Board steuern ließen. Vorhang auf!

BILD: NINTENDO

kurukuru kururin: Das Spiel, in dem ihr einen Propeller durch die Levels manövriert, würde sich exzellent eignen, um es mit dem Balance Board zu spielen. Durch Neigen eures Oberkörpers könntet ihr den sich drehenden Stab ins Ziel lotsen. Kommerzielle Gründe sprechen aber gegen das Spiel.

BILD: NINTENDO

Kororinpa: Noch ein Geschicklichkeitsspiel! Bei Kororinpa lotst ihr eine Murmel in ein weit entferntes Loch, indem ihr das Brett in jede erdenkliche Richtung kippt. In *Wii Fit* gibt es bereits eine ähnliche Variante, jedoch könnten verschiedene Murmeln und Level-Themen den Spielspaß erhöhen.

Wario Ware: Kein Spiel wäre besser für eine Balance-Board-Steuerung geeignet als diese verrückte Minispielsammlung. Kniebeugen machen? Mit dem Kopf in Deckung gehen? Auf einem Bein balancieren? Aus all dem ließen sich grandiose Minispiele stricken. Ihr seid am Zug, Nintendo!

BILD: NINTENDO

Mario Kart: In unserem Interview auf Seite 16 hat uns Shigeru Miyamoto bereits angedeutet, dass man *Mario Kart* theoretisch mit den Füßen spielen könnte. Was wäre genialer als das? Bringt Nintendo als Wii-Update die Board-Kompatibilität? Oder als eigenständiges Spiel? Oder gar nicht?!

BILD: NINTENDO

POSEN Werden solche Symbole angezeigt, müsst ihr euren Arm ganz rasch umherkreisen lassen. BILD: SEGA

Samba de Amigo

Diese Affen spüren weder Groove noch Funk, sondern den feurigen Samba!

DIE MiiS RASSELN MIT Als Zuschauer und Hintergrund-Rassler sind die Miis eingebunden. Nett! BILD: SEGA

Fakten

- Von den Machern von Brothers in Arms DS
- Ihr könnt mit zwei Wii-Fernbedienungen gleichzeitig spielen.
- Rasselgeräusche kommen auch aus der Fernbedienung.
- Mit mehr als 40 Songs
- Ranglisten-Upload via Wi-Fi Connection

WIE IN TRANCE So bunt sieht man die Welt bestimmt auch nach einer durchzechten Nacht mit Conker. BILD: SEGA

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Was macht eine Spielkonsole zu einer Kultkonsole? Die Tatsache, dass es kurioses Zubehör dafür gibt, von Tanzmatten über Lightguns bis hin zu seltsamen Rasseln? Mit Sicherheit! Wie wichtig ist die Auswahl an abgefahrener Software – Tanzspiele à la *Space Channel 5*, Oldschool-Weltraum-Ballereien wie *Ikaruga*, Action-Adventures im Stil von *Shenmue*? Seeeehr! Und kommt es auch darauf an, wie viele Liebhaber die Konsole gefunden hat? Aber hallo! Im Falle der Dreamcast treffen zumindest die ersten beiden Punkte zu – denn leider hat sich der kultige Sega-Kasten nie kommerziell gegen die Konkurrenz durchsetzen können. Doch warum schwärmen wir eigentlich plötzlich vom einstigen Nintendo-Konkurrenten? Weil Sega immer mehr dazu tendiert, seine starken Franchises auf die Wii zu bringen: *Sega Bass Fishing*, eine gewisse Zombiebehausung und *Sonic* sind erst der Anfang. Im Herbst kommt ein weiteres Spiel auf Nintendos Fuchtelkonsole, das unseren Rhythmus schon früher in absolute Wallung brachte. Immer schön im Takt bleiben: Samba! Samba! *Samba de Amigo!*

100 % ORIGINALSONGS

Sega besuchte uns Mitte Mai mit einer frühen Version des Rassel-Spektakels und führte uns alle Spielvarianten nacheinander vor. Aber auf den Karriere-Modus und das Training stürzen wir uns

erst intensiv, wenn der Testzeitpunkt näher rückt. Diesen Monat befassen wir uns vordergründig mit der Spielmechanik und präsentieren euch die ersten Eindrücke vom Probezocken – also los geht's! Im Menü entscheiden wir uns zunächst für den Schwierigkeitsgrad „Normal" (es gibt außerdem „Easy", „Hard", „Super Hard" und „Random") und klicken uns durch die Songliste. Was uns sofort auffällt: Im Gegensatz zu *Donkey Konga* bietet *Samba de Amigo* ausschließlich Originalversionen aller Lieder. Ob Macarena, Bamboleo oder Papa Love Mambo: Die Songs lassen sich exakt so rasseln, wie ihr sie aus dem Radio kennt. Nur ohne das lästige Zwischenquatschen von Moderatoren!

DIE MiiS TANZEN MIT

Ihr erkennt zwar schon auf den Bildern, dass *Samba de Amigo* ein äußerst buntes Spiel ist, aber es kommt noch zuckersüßer: Manchmal steppen sogar Ulala aus *Space Channel 5*, Sonic oder die Miis durchs Bild und machen dadurch das Chaos perfekt. Aber glaubt uns: So wirr, wie *Samba de Amigo* auf den Screenshots aussieht, spielt es sich glücklicherweise nicht. Da die Posen, die ihr mit der Fernbedienung ausführen müsst, stets in der linken unteren Bildschirmecke abgebildet werden, fokussiert euer Auge sowieso nur diesen Bereich. Und außerdem hat man in der Hitze des Spiels gar nicht die Ausdauer und Konzentration, woanders hinzuschielen. Den Vorwurf, dass *Samba de Amigo* zu bunt ist, können wir nicht gelten lassen. Die Kritik der Fans wäre sicherlich größer, wenn man den Chaos-Faktor herunterschrauben würde.

RASSELN WIE ANNO DAZUMAL?

Aber wie rasselt es sich eigentlich mit *Samba de Amigo*? Gut, finden wir, schließlich könnt ihr sogar mit zwei Fernbedienungen gleichzeitig rasseln, was der Spielbarkeit ungemein guttut. Wir erinnern uns: Der Bewegungssensor, der in der Wii-FB integriert ist, ist wesentlich präziser als die Erkennung im Nunchuk-Gehäuse. Zudem fällt das Kabelchaos flach, wenn ihr mit zwei Fernbedienungen spielt anstatt mit Wii-FB und Nunchuk, was für uns ein großer Pluspunkt ist. Doch egal, welche Steuervariante ihr bevorzugt, ihr rüttelt die Controller im richtigen Takt in eine von sechs Richtungen: oben links, oben rechts, Mitte links, Mitte rechts, unten links und unten rechts. Von Zeit zu Zeit müsst ihr außerdem posieren: Wird ein entsprechendes Symbol angezeigt, streckt ihr beispielsweise euren linken Arm nach oben und lasst ihn langsam nach rechts kreisen. Das erfordert (genauso wie das Rasseln) zwar zunächst etwas Übung, geht dann aber recht gut von der Hand. Ein Kollege, der sich mit der Dreamcast-Version von *Samba de Amigo* so gut auskennt wie Mario mit dem Besiegen echsenartiger Hohlköpfe, verriet uns allerdings, dass die Steuerung mit den Retro-Rasseln etwas präziser funktionierte. Doch wir sind zuversichtlich, dass die Entwickler am Genauigkeitsgrad noch feilen werden, denn die Entwickler von Gearbox sind seit jeher als Experten für ordentliche Konsolen-Konvertierungen bekannt. Also dann: Samba! Samba! ■

VORSCHAU

SAMBA DE AMIGO

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Gearbox Software
Spieler:	1-2
Termin:	Herbst 2008
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Das Rasselspektakel, das auf der Dreamcast sehr selten geworden ist, macht auf der Wii eine gute Figur. Sogar mit Originalsongs!

Die Songliste

Sonderlich prall ist die Songliste zwar noch nicht, aber …

Die Demoversion von *Samba de Amigo*, die wir spielten, enthielt zwar schon recht viele Songs, aber weil Sega noch mit den Lizenzinhabern verhandelt, dürfen wir euch nur ein paar davon nennen. Diese Songs sind auf jeden Fall dabei:

Bamboleo
Samba de Janeiro
Cup of Life
Papa Love Mambo
Vamos A Carnival
Hot Hot Hot
Macarena
El Sahara

Sobald wir die finale Tracklist haben, präsentieren wir euch auf www.n-zone.de die komplette Auswahl. In Zusammenarbeit mit unserem Partner-Download-Portal www.nowdio.de könnt ihr online sogar in die Lieder reinhören. Das nennt sich Service!

MISTER SAMBA Auch Sega-Helden wie Ulala oder Sonic haben Gastauftritte in Samba de Amigo. BILD: SEGA

Guitar Hero On Tour

Mit Plektrum und Guitar Grip in den Rock-Olymp!

Fakten

- 31 Tracks
- Guitar-Grip-Aufsatz im GBA-Slot
- Steuerung per Plektrum
- DS-Mikrofon wird vielfach genutzt.

AUTOR: MAIK KOCH

Unsere Wii-Gitarre ist noch warm und der *Guitar Hero III*-Verstärker glüht noch! Bereits wenige Wochen nach dem Wii-Debüt der *Guitar Hero*-Serie sind wir zu Heavy-Metal-Legenden aufgestiegen und komplettieren momentan die letzten Songs im Schwierigkeitsgrad Profi. Doch unser Rock-Hunger ist noch lange nicht gestillt und bei einem ersten Blick auf *Guitar Hero On Tour* hauen wir deshalb richtig in die Saiten!

MIT PLEKTRUM UND GUITAR GRIP

Die heiß diskutierte Frage nach Spielbarkeit und Steuerung des tragbaren Ablegers der Reihe lässt sich ganz einfach beantworten: *On Tour* rockt gewaltig! Der Guitar Grip (siehe Extrakasten) liegt gut in der Hand, das sehr stabile Plektrum vermittelt ein völlig neues Rock'n'Roll-Gefühl und besonders die Gitarristen unter euch benötigen kaum Eingewöhnungszeit. Der Guitar Grip besitzt zwar nur vier statt der üblichen fünf Tasten, jedoch wirkt sich diese Reduzierung in keinster Weise auf den Schwierigkeitsgrad des Spiels aus. Für schnelle Noten- und Akkordfolgen benötigt ihr nach wie vor schnelle Finger und macht mit dem Plektrum flinke Auf- und Abschläge, um wirklich alle Töne perfekt zu treffen. Sobald ihr genügend Star-Power angehäuft habt, pustet oder besser schreit ihr ins Mikrofon, um dicke Punktzahlen einzuheimsen. Ob Tastendruck, Mikrofon-Einsatz oder Plektrum-Schlag auf dem Touchscreen – alle Eingaben werden blitzsauber erkannt und sorgen für eine donnernde Rock-Atmosphäre.

HILFE, DIE GITARRE BRENNT

Neben einer Solokarriere in *Guitar Hero* On Tour startet ihr via drahtloser Datenübertragung auch zu zweit eine Koop-

STAR-POWER Ein Schrei ins Mikrofon aktiviert eure gefüllte Star-Power-Anzeige. BILD: ACTIVISION

RÖHREN-POWER Im Battle-Modus überladet ihr den Verstärker eures Kontahenten. BILD: ACTIVISION

GITARRENBRAND Um die brennende Klampfe zu löschen, pustet ihr ins Mikrofon BILD: ACTIVISION

Die ersten 15 Tracks

Folgende Songs sind in Guitar Hero On Tour unter anderen mit dabei:

1. OK Go – Do What You Want
2. Blink 182 – All The Small Things
3. No Doubt – Spiderwebs
4. Jet – Are You Gonna Be My Girl
5. Twisted Sister – We're Not Gonna Take It
6. Smash Mouth – All Star
7. Nirvana – Breed
8. Pat Benatar – Hit Me With Your Best Shot
9. Beatsteaks – Monster
10. Maroon 5 – This Love
11. Bloc Party – Helicopter
12. Mademoiselle K – Ca Me Vexe
13. Tokio Hotel – Monsoon
14. Kiss – Rock and Roll All Nite (Cover von Line 6)
15. Santana – Black Magic Woman (Cover von Line 6)

Übrigens: In die markierten Songs könnt ihr auf der Musik-Download-Plattform nowdio (www.nowdio.de) kostenlos reinhören und sie euch bei Gefallen natürlich in bester Qualität als MP3 herunterladen!

Tournee oder duelliert euch im verbesserten Battle-Modus. Neben allerlei neuen Items wurde hierbei sehr viel Wert auf die Spielbarkeit gelegt und jedes Gameplay-Feature des Nintendo DS integriert. Statt der üblichen Starpower erhaltet ihr, (wie bereits in *Guitar Hero III* für Wii) Battle-Items, welche ihr durch Antippen mittels Plektrum entfesselt. Jetzt wird es richtig heiß, denn ihr bringt nicht nur den Verstärker eures Kontrahenten ins Schwitzen, sondern steckt auch kurzerhand dessen Gitarre in Brand. Um das Instrument zu löschen, pustet euer Klampfen-Kumpel kräftig ins Mikrofon und das Duell kann weitergehen. Darüber hinaus signiert ihr mitten im Song fix ein Fan-Shirt oder löscht fehlgezündete Pyro-Effekte. Die Battle-Duelle wurden insgesamt kräftig aufpoliert und bieten im Vergleich zu *Guitar Hero III* sehr viel mehr Abwechslung.

KLEINER BRUDER GANZ GROSS

Bereits nach wenigen Liedern zeigt sich das große Potenzial des kleinen *Guitar Hero*-Zöglings. Mit insgesamt 31 Songs enthält *Guitar Hero On Tour* zwar weniger Songs als die Heimkonsolen-Variante, dafür besticht die Hosentaschenversion aber durch ein bemerkenswert frisches Gameplay, die aufgepeppten Guitar-Battles und die sehr gelungene Anpassung an die DS-Features. Wir sind sehr gespannt auf die finale Testversion und mit etwas Glück lest ihr bereits in der kommenden Ausgabe der N-ZONE den Test zu *Guitar Hero On Tour*. Den Rock'n'Roll-Test zu *Guitar Hero Aerosmith* für die Wii gibt's aber auf jeden Fall! ■

VORSCHAU
GUITAR HERO ON TOUR

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Spieler:	1-2
Termin:	25. Juli 2008
Web:	www.guitarhero.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Der Guitar Grip passt! Das Plektrum sorgt für ein frisches Spielerlebnis. Die DS-Variante steuert locker in Richtung Hit-Wertung!

ITEMPOWER Die Items links neben der Gitarre tippt ihr einfach mit dem DS-Stylus an. BILD: ACTIVISION

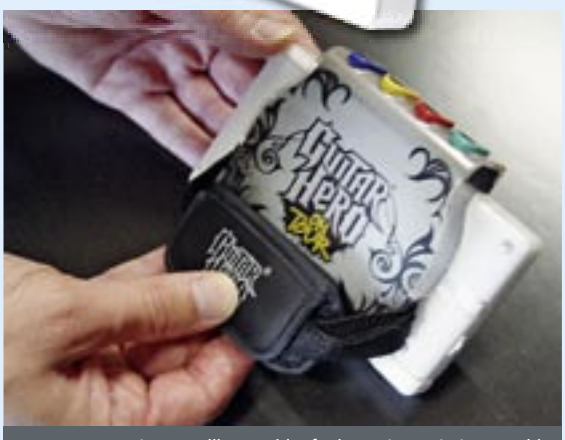
AUTOGRAMMSEKUNDE Bevor ihr weiterspielt, kritzelt ihr eure Unterschrift aufs virtuelle Papier. BILD: ACTIVISION

Der Guitar Grip

Der Griffbrett-Aufsatz für euren Nintendo DS

Statt einer Gitarre verwendet ihr in *Guitar Hero On Tour* den sogenannten Guitar Grip. Dieser liegt dem Spiel bei und wird in den GBA-Slot des DS eingestöpselt. Egal ob Links- oder Rechtshänder, im Optionsmenü schaltet ihr zwischen beiden Möglichkeiten hin und her. Durch eine verstellbare Schlaufe finden sowohl große als auch kleine Hände sicheren Halt. Zudem lassen sich die Faceplates des Guitar Grip austauschen und ihr habt die Möglichkeit, eure selbst gebastelten Covers einzubauen.

GUITAR GRIP Das DS-Griffbrett stöpselt ihr einfach in den GBA-Slot des DS und schon darf gerockt werden. BILD: N-ZONE



FESTER HALT Die verstellbare Schlaufe des Guitar Grip ist sowohl für große als auch für kleine Hände geeignet. BILD: N-ZONE

SCHAFFE, SCHAFFE, … Bei Händlern wie diesem kauft ihr Hütten für eure Piñatas. BILD: THQ

ZOOM Wer die Lupenfunktion benutzt, erkennt den Detailgrad der Piñatas. BILD: THQ

ALLZEIT BEREIT! Nützlich: Ihr könnt euren Spielstand jederzeit sichern. BILD: THQ

WORMS Alle Gärtner fangen klein an, doch dieses Würmchen ist ein Anfang. BILD: THQ

TECHTELMECHTEL Die Liste zeigt, wann eure Piñatas fürs Liebesspiel bereit sind. BILD: THQ

Fakten

- Von den Entwicklern von Donkey Kong County und Banjo-Kazooie
- DS-Anpassung des Xbox-360-Spiels Viva Piñata
- Drei Speicherstände
- Gut übersetzte Bildschirmtexte
- Enthält kurze Ausschnitte der Piñata-Trickserie

Viva Piñata: Pocket Paradise

In diesem Paradies ist alles erlaubt – aber bloß keinen Apfel pflücken!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Wo Rare draufsteht, da ist Rare drin: Das Charakterdesign erinnert an *Banjo-Kazooie*, manche Musikstücke könnten doch glatt aus *Donkey Kong Country* stammen und auch sonst ist das Spiel knallbunt, absolut schräg und 100%ig Nintendo-Fan-kompatibel. Wovon reden wir eigentlich? Na klar, von *Viva Piñata: Pocket Paradise*! Wir haben eine weit fortgeschrittene Version, die sogar schon deutsche Texte enthielt, exklusiv gespielt und bauen zusammen mit euch ein Taschenparadies auf.

WENN ZWEI SICH LIEBEN, …

Stellt euch *Viva Piñata* wie eine Gartensimulation vor, in der ihr alles selbst bestimmt. Grüner Zierrasen oder karges Kiesbett? Dünne Vegetation oder üppiger Grasbewuchs? Anfangs bewohnen nur primitive Würmchen euren Garten. Bald jedoch werden dadurch neue Arten angelockt und ihr entscheidet, wer von ihnen bleiben darf. Ihr habt alles selbst in der Hand – beziehungsweise in eurem Finger, denn gespielt wird *Pocket Paradise* fast ausschließlich mit dem Touchpen. Indem ihr den Stift über den Bildschirm zieht oder alternativ das Digikreuz antippt, bewegt ihr den Bildausschnitt. Das Scrolling geht dabei absolut flüssig von der Hand – ein absoluter Pluspunkt für eine Simulation, die sich aus der Von-oben-Perspektive spielt! Anhand von Buttons wählt ihr in Echtzeit aus, was ihr in eurem Taschenparadies anstellen wollt: in der Erde buddeln, Blumen pflanzen, den Rasen bewässern, neue Pflanzen kaufen, Domizile für eure Piñatas bauen und – oha! – eure Bewohner miteinander verkuppeln. Denn die knuffigen Wesen sind genauso wie wir Menschen eine Spezies, die sich gerne fürs Leben bindet – Paarung ist also angesagt! Und die geht ziemlich abgedreht vonstatten: Befinden sich zwei paarungswillige Piñata-Würmer in eurem Garten, wird euch dies anhand eines Symbols angezeigt. Jetzt müsst ihr nur noch mit dem Stylus eine Linie zwischen den beiden Turteltäubchen ziehen und schon beginnt das Techtelmechtel: Die Verliebten ziehen sich ins Häuschen zurück, das ihr vorher für sie habt bauen lassen, und schon wackelt

Das Rare-o-Meter

Zwei gute Gründe, warum der Kult-Publisher ausgedient hat. Und warum wir ihn immer noch lieben!

Wir brauchen Rare nicht wieder zurück, weil ...

... Banjo und Kazooie nicht mehr in alter Form sind.
Unsere Kollegen vom offiziellen Xbox-Magazin spielten *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts*, wie der dritte Teil heißen wird, exklusiv im britischen Twycross Probe. Der Schock: Im neuen Bären- und Möwen-Abenteuer steuert ihr vor allem selbst gebaute Vehikel durch die Spielwelt, um damit Aufgaben zu erfüllen. Was soll das denn? Würden wir uns etwa freuen, bei *Diddy Kong Racing* immer wieder anzuhalten, auszusteigen und zu Fuß weiter zu laufen? Wohl kaum, oder?

... vielen neuen Spielen Herzblut fehlt.
Keine Frage: *Kameo: Elements of Power* war richtig gut. Und auch *Conker: Live & Reloaded* spielte sich klasse – aber das war ja auch kein Wunder, schließlich handelte es sich um das Remake eines ehemaligen N64-Hits. Aber *Perfect Dark Zero* und *Grabbed by the Ghoulies*? Lasst stecken! Selbst die DS-Portierung vom eingangs erwähnten *Diddy Kong Racing* ging uns ans Herz, weil viele gut gemeinte Ideen nach hinten losgingen.

Wir wollen Rare als Nintendo-Entwickler zurück, weil ...

... Rare die stärksten Marken hat.
Donkey Kong Country 1 bis 3, Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie, Perfect Dark, ein gewisser anderer Ego-Shooter, *Conker's Bad Fur Day, Donkey Kong 64, Diddy Kong Racing*: Zur SNES- und Nintendo-64-Ära kamen fast alle Spiele, die man haben musste, von Rare. Andere Spiele – zum Beispiel *Jet Force Gemini* oder *Blast Corps* – waren zwar keine Pflichttitel, aber dennoch absolute Genre-Könige. Diese Güte wünschen wir uns wieder!

... Nintendo sich Rare leisten könnte.
Damals im September 2002, als sich Microsoft die Aktien-Mehrheit an Rare sicherte, standen die Fans in Tränen. Aber der Geldsegen kam Nintendo gerade recht, denn so kamen 375 Millionen US-Dollar in die Tasche – eine Finanzspritze, die das Unternehmen dringend brauchte, denn der GameCube lief unerwartet schlecht und der GBA drohte zum Auslaufmodell zu werden. Diese Zeiten sind vorbei – Nintendo könnte Rare locker zurückkaufen. Tun sie es irgendwann?

die Bude. Dieser Ausdruck ist übrigens kein dummes Wortspiel, denn der Geschlechtsakt wird im Spiel tatsächlich als Wackel-Animation dargestellt – süß! Und aus dem Liebesspiel geht anschließend sogar ein Neugeborenes hervor. Je intensiver ihr euch also dem Verkuppeln widmet, desto mehr Piñatas bevölkern euren Garten, vorausgesetzt, es gibt genug Platz für alle, der Wohlfühl-Faktor kommt nicht zu kurz und die Tierchen werden nicht von Artgenossen gefressen.

RAUS AUS DEM PARADIES

Ihr merkt schon, dass es im Garten Eden ganz schön viel zu entdecken gibt. Vor den vier Tutorial-Kampagnen, in denen ihr die Steuerung erlernt, werden euch sogar kurze Schnipsel der britischen Piñata-Trickserie gezeigt – leider jeweils in etwas verwaschener Qualität und relativ geringer Spielzeit. Auf dem Spielplatz könnt ihr außerdem mit allen freigeschalteten Tierchen agieren und ihnen eine neue Landschaft gestalten. Wahnsinnig beeindruckt hat uns zudem das Freischalt-Menü, in dem ihr seht, welche Piñatas euch noch in der Sammlung fehlen. Es gibt viel zu schuften, packen wir's an! Aber jetzt ist es erst mal Zeit, dass wir uns aus dem Paradies zurückziehen. Hat uns der Probespiel-Tag mit *Viva Piñata* Spaß gemacht? Auf jeden Fall! Können wir euch mit Gewissheit sagen, dass Rare mit diesem DS-Projekt wieder zu alter Stärke zurückgekehrt ist? Auch das fällt uns leicht. Allerdings ist das Spiel so komplex, dass wir euch in den nächsten Monaten gerne nochmal in unseren Garten mitnehmen möchten. Aber dass niemand auf die Idee kommt, aus diesem Paradies einen Apfel zu klauen, hört ihr? ■

VORSCHAU

VIVA PIÑATA: POCKET PARADISE

Genre:	Simulation
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Rareware
Spieler:	1
Termin:	Herbst 2008
Web:	www.rareware.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Auf den ersten Blick eine öde Zoo-Simulation, aber wer sich länger mit Viva Piñata befasst, der entdeckt den wahren Gameplay-Gehalt.

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

BILD: N-ZONE

Noch bevor die nächste Ausgabe der N-ZONE im Handel erscheint, werden es die meisten unter euch schon in ihre Wii schieben dürfen: *Super Smash Bros. Brawl* – der Mega-Hit schlechthin. Mit einem Test in der euch vorliegenden Ausgabe hat es leider um Haaresbreite nicht mehr geklappt, doch werden wir euch wie gewohnt auf www.n-zone.de auf dem Laufenden halten.

Wii	Super Smash Bros. Brawl	27. Juni	Beat 'em Up
Wii	Mario Super Sluggers	2008	Sport

SKATE IT

Hersteller: Electronic Arts

BILD: ELECRONIC ARTS

EAs erfolgreicher Skateboard-Titel kommt nun auch für Wii und DS. Das Besondere bei der Wii-Fassung ist die Balance-Board-Unterstützung, dank der sich das Rollbrettfahren noch authentischer anfühlen soll. Doch auch die Version für den Handheld soll sich laut Hersteller sehr glaubhaft anfühlen. Genauere Infos lest ihr in unser Vorschau ab Seite 24.

Wii	Skate it	2008	Sport
DS	Skate it	2008	Sport

ALONE IN THE DARK

Hersteller: Atari

BILD: ATARI

Leider hat es der potenzielle Wii-Horror-Hit nicht mehr zum Test in die aktuelle Ausgabe geschafft. Aber immerhin konnten wir die sehr fortgeschrittene Vorschaufassung ausgiebig spielen und liefern euch ab Seite 18 detaillierte Infos! Den Test gibt's in der nächsten Ausgabe!

Wii	Alone in the Dark	Juni	Action

GUITAR HERO

Hersteller: Activision

BILD: ACTIVISION

Unsere Vorschauen in der euch vorliegenden Ausgabe verraten es: Mit den neuen *Guitar Hero*-Titeln hat Activision einige Trümpfe in der Hand. Der noch namenlose vierte Teil für die Wii, die spaßige Handheld-Fassung und der *Aerosmith*-Ableger kommen allesamt noch 2008. Die letzten beiden sogar innerhalb der nächsten Wochen.

Wii	Guitar Hero Aerosmith	26. Juni	Geschicklichkeit
DS	Guitar Hero On Tour	24. Juli	Geschicklichkeit
Wii	Guitar Hero World Tour	Herbst	Geschicklichkeit

WiiWARE

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Im Gegensatz zu den USA, wo es nur sechs WiiWare-Titel zum Launch gab, bekommen wir acht Spiele, darunter auch das bislang Japan- und Europa-exklusive *Dr. Mario & Bazillenjäger*. Das Kartenspiel *VIP Black* bleibt bislang den US-Spielern vorenthalten, aber in den kommenden Wochen erwarten wir Download-Nachschub. Tests zu den hier aufgeführten Launch-Spielen lest ihr auf Seite 82.

Wii	Dr. Mario & Bazillenjagd	20. Mai 2008	Geschicklichkeit
Wii	Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King	20. Mai 2008	Strategie
Wii	LostWinds	20. Mai 2008	Jump & Run
Wii	Pirates: The Key of Dreams	Mai 2008	Geschicklichkeit
Wii	Pop	Mai 2008	Geschicklichkeit
Wii	Star Soldier R	Mai 2008	Action
Wii	Toki Tori	20. Mai 2008	Geschicklichkeit
Wii	TV Show King	20. Mai 2008	Geschicklichkeit

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Hersteller: Activision

BILD: ACTIVISION

In der letzten Ausgabe der N-ZONE haben wir euch den kommenden *Star Wars*-Titel ausführlich vorgestellt. Zwischenzeitlich hatten wir zudem noch die Gelegenheit, selbst Hand an das Spiel anzulegen, was unsere Vorfreude darauf nur noch gesteigert hat. Sowohl technisch als auch in Hinsicht auf das Gameplay steckt in *The Force Unleashed* eine Menge Potenzial!

Wii	Star Wars: The Force Unleashed	Herbst 2008	Action
DS	Star Wars: The Force Unleashed	Herbst 2008	Action

Was sonst noch kommt

FAMILY SKI

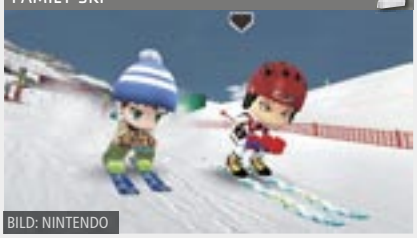


BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo / Bandai-Namco
Termin: 13. Juni
Genre: Sport

Mitten im Sommer geht Nintendo mit *We Ski* an den Start. Wie es sich auf dem Balance Board Ski fährt, verraten wir euch in der nächsten Ausgabe.

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

BILD: N-ZONE

Hersteller: Konami
Termin: 12. Juni 2008
Genre: Sport

Das gelungene Remake des Klassikers für den DS sollten sich nicht nur Sport-Fans näher anschauen – auch unsportliche Spielernaturen werden daran Gefallen finden!

Most-Wanted-Charts

Wii

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Super Smash Bros. Brawl	17
2	2	Star Wars: The Force Unleashed	3
3	Neu	Alone in the Dark	1
4	3	Guitar Hero Aerosmith	2
5	5	Okami	2

NINTENDO DS

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Fire Emblem DS	4
2	3	Guitar Hero: On Tour	2
3	Neu	Jump: Ultimate Stars	1
4	2	Ninja Gaiden: Dragon Sword	3
5	4	LEGO Indiana Jones	2

* Platz des Vormonats

TERMINE & CHARTS

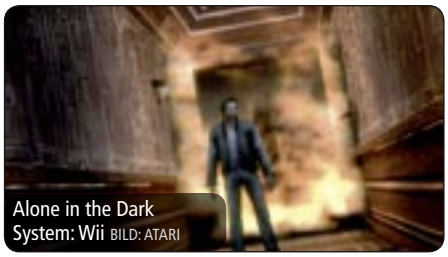
Termine
Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS

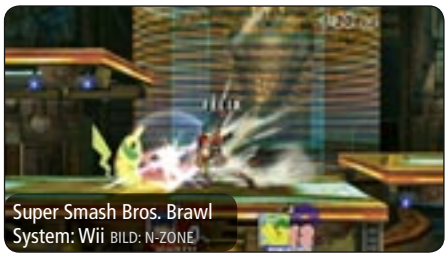
Wii

Juni	
Alone in the Dark	20. Juni
Family Ski	13. Juni
Ferrari Challenge	20. Juni
Guitar Hero Aerosmith	Juni
Kung-Fu Panda	26. Juni
LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	5. Juni
Okami	Juni
Sports Island	05. Juni
Super Smash Bros. Brawl	27. Juni
Juli	
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian	17. Juli
We Love Golf	Juli
September	
Battle of the Bands	12. September
LEGO Batman	September
Star Wars: The Force Unleashed	September
WALL-E	19. September
2008 (Auswahl)	
Deadly Creatures	2008
de Blob	2. Quartal
Disaster: Day of Crisis	2008
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2008
Harry Potter und der Halbblutprinz	Herbst
Mario Super Sluggers	2008
Samba de Amigo	Sommer
Soulcalibur Legends	Sommer
WWE SmackDown vs. Raw 2009	4. Quartal

Nintendo DS

Juni	
Das verrückte Labyrinth	06. Juni
Etrian Odyssey	06. Juni
Gauntlet	20. Juni
Kochkurs: Was wollen wir heute kochen?	Juni
Kung-Fu Panda	26. Juni
LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	5. Juni
Mein Vital-Coach: Spielend zur Traumfigur	19. Juni
New International Track & Field	12. Juni
Ninja Gaiden: Dragon Sword	26. Juni
Juli	
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian	17. Juli
Guitar Hero On Tour	24. Juli
Pokémon Mystery Dungegon: Erkundungsteam Dunkelheit/Zeit	04. Juli
September	
LEGO Batman	September
Spore: Wilde Kreaturen	September
Star Wars: The Force Unleashed	September
WALL-E	19. September
2008 (Auswahl)	
de Blob	2. Quartal
Final Fantasy IV	Sommer
Fire Emblem DS	2008
Harry Potter und der Halbblutprinz	Herbst
Kirby Ultra Super Deluxe	2008
Lifesigns: Hospital Affairs	3. Quartal
Lock's Quest	2. Quartal
Mein Life-Coach	2. Quartal
Sonic Chronicles: Die Dunkle Bruderschaft	Herbst
Time Hollow	2008
WALL-E	19. September
WWE SmackDown vs. Raw 2009	4. Quartal


Alone in the Dark
System: Wii BILD: ATARI


Super Smash Bros. Brawl
System: Wii BILD: N-ZONE

Guitar Hero On Tour
System: DS BILD: ACTIVISION

Charts
Welche Spiele liegen bei euch im Trend? Was ist der Verkaufs-Hit im Handel?

Wii

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Mario Kart Wii	2
2	Neu	Wii Fit	1
3	2	Wii Play	16
4	4	Super Mario Galaxy	6
5	3	Mario Party 8	11
6	5	Mario & Sonic bei den Olympischen ...	6
7	6	Pro Evolution Soccer 2008	2
8	9	Game Party	3
9	7	Harvest Moon: Magical Melody	2
10	8	Naruto: Clash of Ninja Revolution	2

LESER-CHARTS

Selten war das Einpflegen der Charts langweiliger als in diesem Monat: In den Verkaufslisten hat sich gerade mal *Wii Fit* eingeschlichen, auch die Leser-Charts sind fast unverändert geblieben. *Mario Kart* auf Platz 1? War ja klar!

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Mario Kart Wii	2
2	2	The Legend of Zelda: Twilight Princess	16
3	Neu	Wii Fit	1
4	5	Mario & Sonic bei den Olympischen …	5
5	1	Super Mario Galaxy	6

Nintendo DS

VERKAUFSCHARTS

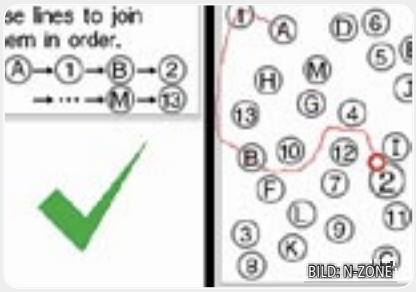


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	22
2	2	Mario & Sonic bei den Olympischen ...	4
3	3	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	10
4	4	Mathematik-Training	2
5	6	Mario Kart DS	15
6	5	Mario Party DS	8
7	7	New Super Mario Bros.	18
8	8	Germany's Next Topmodel	2
9	WE	Think Logiktrainer	3
10	WE	Animal Crossing: Wild World	22

LESER-CHARTS

Es gibt nicht viele Spieleentwickler in Deutschland, doch im Falle von der *Geheimakte Tunguska* hat keen games aus Frankfurt ganze Arbeit geleistet. Selbst in der Gunst der Leser schlägt sich das Adventure gut. Mehr davon!

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Mario Kart DS	27
2	1	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	6
3	3	New Super Mario Bros.	19
4	4	Pokémon Diamant- und Perl-Edition	9
5	Neu	Geheimakte Tunguska	1

Auslandscharts

JAPAN-CHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	1	Mario Kart Wii	Wii
2	Neu	Meccha! Taiko no Tatsujin	DS
3	Neu	Summon Nights	DS
4	2	Wii Fit	Wii
5	3	Pokémon Ranger Batonnage	DS

USA-CHARTS

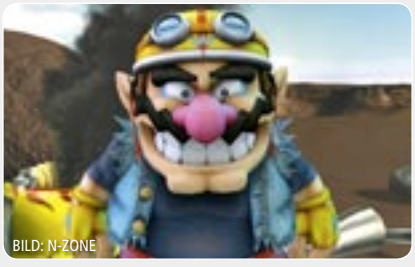


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	1	Super Smash Bros. Brawl	Wii
2	Neu	Mario Kart Wii	Wii
3	2	Wii Play	Wii
4	3	Guitar Hero III: Legends of Rock	Wii
5	WE	Pokémon Diamond & Pearl Edition	DS

*Platzierung im Vormonat

Wii-Spiele im Überblick

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Seite die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Agatha Christie: Und dann gab's keines mehr	03/08		68%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
CSI: Crime Scene Investigation: Eindeutige Beweise	05/08		67%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%
Kororinpa	04/07	75%	79%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen …	01/07		66%
Super Mario Galaxy	01/08		96%

RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
G1 Jockey Wii	08/07	66%	69%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
MySims	11/07		78%
Sega Bass Fishing	05/08		67%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Balls of Fury	05/08	34%	29%
FIFA 08	11/07	86%	83%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge	01/08	61%	63%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	67%	69%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

GEHEIMAKTE TUNGUSKA (Wii)

BILD: N-ZONE

Thomas Eder

Ich mag Adventures – vor allem, wenn sie so gut wie *Geheimakte Tunguska* gemacht sind. Da wird mir beim Spielen richtig warm ums Herz.

MARIO KART Wii (Wii)

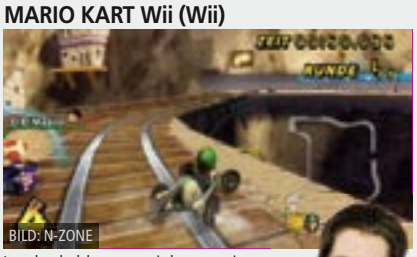


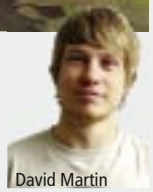
BILD: N-ZONE

Christoph Kraus

Ist doch klar, was ich zurzeit am häufigsten zocke! Aber gegen euch Leser habe ich nicht den Hauch einer Chance – zur Perfektion fehlt mir einfach die Zeit.

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (Wii)

BILD: NINTENDO



David Martin

Derzeit rotiert mal wieder *The Legend of Zelda: Twilight Princess* in meiner Wii. Einfach fantastisch – mehr muss ich dazu nicht sagen. Auf nach Hyrule!

OKAMI (Wii)

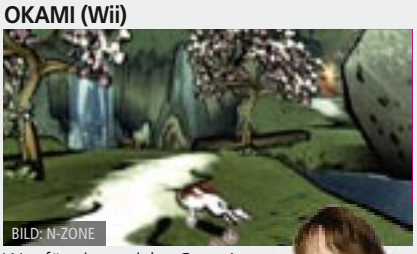


BILD: N-ZONE

Sebastian Stange

Was für ein geniales Game! Obwohl ich es ausgiebig testen durfte, komme ich auch an Feierabenden nicht los von diesem stylishen Meisterwerk.

Die besten DS-Spiele im Überblick

Hier findet ihr die wichtigsten DS-Spiele mit Wertungen von über 70 %!

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Mega Man ZX	08/07		85%
Nanostray	11/05	73%	81%
Operation: Vietnam	01/08		73%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust A Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
SpongeBob und seine Freunde: Angriff der …	04/08	72%	74%
SpongeBob und seine Freunde: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MX vs. ATV Untamed	05/08	72%	72%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dungeon Explorer	06/08	72%	65%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Orcs & Elves	01/08	–	80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Theme Park	05/07		76%
The World Ends With You	06/08		88%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2008	11/07	77%	75%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	81%	82%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Panzer Tactics DS	01/08	91%	89%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Steel Horizon	02/08	74%	69%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

TRENDSPORT

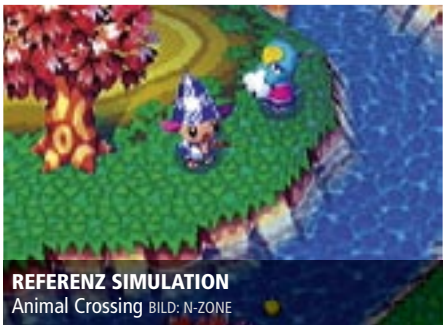
Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Die GameCube-Referenzen

Retro-Zock auf der Wii: Welche GameCube-Spiele lohnen sich wirklich?

REFERENZ EGO-SHOOTER
Metroid Prime 2: Echoes BILD: N-ZONE



REFERENZ SIMULATION
Animal Crossing BILD: N-ZONE

ACTION

Titel	Ausgabe	SP
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	12/03	91%
Viewtiful Joe 2	03/05	90%
Peter Jackson's King Kong	01/06	87%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	SP
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07	97%
The Legend of Zelda: The Wind Waker	05/03	95%
Resident Evil 4	04/05	95%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	SP
Soul Calibur II	10/03	90%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05	88%
Def Jam: Fight for N.Y.	12/04	87%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	SP
Metroid Prime 2: Echoes	13/04	94%
XIII	12/03	88%
Time Splitters Future Perfect	03/05	87%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	SP
Dancing Stage Mario Mix	11/05	84%
Super Monkey Ball 2	04/03	84%
Puyo Pop Fever	04/04	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	SP
Super Mario Sunshine	10/02	91%
Donkey Kong Jungle Beat	03/05	86%
Sonic Heroes	03/04	83%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	SP
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	13/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05	89%
Final Fantasy: Crystal Chronicles	04/04	88%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	SP
Animal Crossing	11/04	89%
Die Sims brechen aus	01/04	86%
Die Urbz: Sims in the City	01/05	80%

SPORT

Titel	Ausgabe	SP
Madden NFL 2005	11/04	91%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04	90%
Mario Power Tennis	03/05	89%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	SP
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05	90%
Pikmin 2	11/04	90%
Phantasy Star Online Episode III	07/04	86%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	SP
Tony Hawk's Underground 2	12/04	91%
SSX On Tour	11/05	90%
Aggressive Inline	09/02	89%

REFERENZ ACTION-ADVENTURE
The Legend of Zelda: Twilight Princess BILD: N-ZONE

REFERENZ ACTION
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike BILD: N-ZONE

Viel Spielspaß für wenig Geld

Wusstet ihr, dass die Wii alle eure alten GameCube-Disks abspielt? Und dass der DS auch Game-Boy-Advance-Cartridges schluckt? Sparfüchse bekommen also viel Spielspaß für wenig Geld. Wir listen euch daher auf dieser Seite alle Spiele auf, die auch heute noch jeden Cent wert sind. Bei der Suche nach den Klassikern werdet ihr in Fachgeschäften, auf Auktionsplattformen im Internet sowie auf Flohmärkten fündig.

Mehrspieler-Hits

Diese Spiele dürfen auf keiner Multiplayer-Party fehlen:

Mario Kart: Double Dash!!	94%
Mario Power Tennis	92%
Soul Calibur II	90%
Super Smash Bros. Melee	90%
TimeSplitters Future Perfect	90%

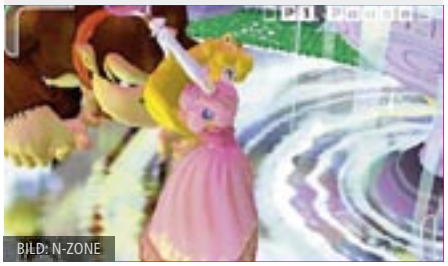


BILD: N-ZONE

Game-Boy-Advance-Referenzen

The Legend of Zelda: The Minish Cap	93%
Super Mario World	92%
Fire Emblem	91%
Metroid Zero Mission	90%
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	90%
Golden Sun: Die verlorene Epoche	89%
Mario Power Tennis	89%

Angegeben ist jeweils die Singleplayer-Wertung. Bei älteren N-ZONE-Ausgaben griffen wir auf die Gesamtwertung zurück.

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Was ist nerviger als quengelnde Kinder auf dem Auto-Rücksitz? N-ZONE-Redakteure, die auf *Super Smash Bros. Brawl* warten! Wir bangen und hoffen gemeinsam in der Redaktion, dass der Wii-Prügler pünktlich zum Test in diese Ausgabe kommt. Geklappt hat es … leider nicht! Aber wir wären nicht die N-ZONE, wenn wir nicht trotzdem die volle Smash-Sause abfeiern würden. Na also, jetzt dürfen wir uns noch länger mit dem Star-Gekloppe befassen – also hat die Testverzögerung ja doch etwas Gutes. Danke übrigens für die vielen tollen Zuschriften von euch Lesern – die besten Fan-Kreationen und Meinungen findet ihr auf Seite 22.

Zweite Woche

Interview-Termin mit Shigeru Miyamoto in New York, Sega-Show in London, Skate it-Präsentation in der US-Zentrale von Electronic Arts: Für euch setzen wir Himmel und Hölle in Bewegung, um die dicksten Spiele und die wichtigsten Menschen zu sehen. Immer was los hier, aber immer Spaß! Daumen hoch!

Dritte Woche

Was für eine Überraschung: Mitten in der Recherche für den *Viva Piñata*-Artikel entdecken wir im Netz den Trailer zum neuen *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts* (leider nur für Xbox 360). Warum das so außergewöhnlich sein soll? Das können wir textlich nicht beschreiben, das muss man einfach gesehen haben. Schwupps, haben wir auf die Screenshot-Taste unserer Tastatur geklickt und präsentieren euch hier einen nie für möglich gehaltenen Eindruck aus dem neuen Bären-Möwen-Abenteuer:

Vierte Woche

Noch besser als Tupperware: WiiWare! Christoph ist ins Nintendo-Hauptquartier nach Großostheim gefahren, um sich die acht Launchspiele des neuen Download-Kanals anzusehen (mehr auf Seite 82). Zum Abschluss dieses Redaktions-Tagebuchs möchten wir euch noch einen ganz hervorragenden Mitarbeiter der PR-Abteilung von Nintendo of Europe vorstellen: Christopher Blair (rechts auf dem Bild – ist ja klar). Nächsten Monat steht er uns Pate in der Rubrik „Was wird gespielt bei ...?“ im Nachspiel. Tschööööö!

DIE ONLINE-ROCKER Mehr News, mehr Features, mehr Spaß: Das neue www.n-zone.de macht alle happy. Klickt rein! BILD: N-ZONE

THOMAS EDER
30, Leitender Redakteur

… lässt zurzeit das Auto stehen und strampelt lieber die 10 Kilometer bis zur Arbeit. Ob das was mit seinem WiiFit-Alter von 42 (!) Jahren zu tun hat?

SPIELETIPP:
We Love Golf!

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

… wünscht dem lieben Menschen, der ihm sein Fahrrad entwendet hat, allzeit gute Fahrt und noch ein schönes Leben!

BUCH-TIPP:
Die Leber wächst mit ihren Aufgaben

SEBASTIAN STANGE
26, Redakteur

Empfand den Büro-Alltag im Verlag nach zwei Wochen Portugal-Urlaub als total relaxt und entspannend. So gehört sich das: Heimkommen und relaxen!

KINO-TIPP:
Iron Man

STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

… muss während ihres Urlaubs erstmals ihre beiden Katzen in fremde Hände geben. Ob das zwei Wochen lang gut geht? Daumen (und Pfoten) drücken!

SPIELETIPP:
Lego Indiana Jones

DAVID MARTIN
22, Online-Redakteur

Genießt die ersten Sonnenstrahlen und zockt bei dem schönen Wetter ab sofort bei offenem Fenster. Was für eine Wohltat!

KINO-TIPP:
Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels

DAVID MOLA
27, Layouter

… hört das neue Meisterwerk der Schweden-Metaller von Opeth rauf und runter und zerfließt jedes mal aufs Neue vor Bewunderung. WAS EIN BRETT!!!

MUSIK-TIPP:
Opeth - Watershed

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit play³, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

TEST We Love Golf! BILD: N-ZONE

Wii

48 Okami
52 Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer
54 Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin und der Spiegelturm
56 We Love Golf!
58 Sports Island
59 Speed Racer
60 Star Trek: Conquest
60 Iron Man

Nintendo DS

62 New International Track & Field
64 Ace Attorney: Apollo Justice
66 Jewel Master: Cradle of Rome
66 Iron Man
70 Final Fantasy IV

Okami

Das erste Wii-Spiel, das auch als Kunstwerk durchgeht!

Fakten

- 1:1-Umsetzung der PS2-Vorlage
- Neu: 480p, Widescreen und abbrechbare Zwischensequenzen
- Spieldauer etwa 50 Stunden
- Deutsche Texte, keine Sprachausgabe
- Nutzt Wii-FB und Nunchuk

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Viel haben wir bereits über die wunderschöne Grafik des Action-Adventures *Okami* geschrieben und die Testversion bestätigt es: Mit *Okami* erscheint eines der bisher schönsten Spiele für die Wii-Konsole. Die epische Geschichte rund um die Göttin Amaterasu, die in Gestalt einer weißen Wölfin den achtköpfigen Dämon Orochi besiegen muss, wirkt wie eine lebendige Tuschezeichnung. Alle Konturen sehen aus wie weiche Pinselstriche und die Pastellfarben sind herrlich verlaufen. Screenshots können diesen Zauber nur bedingt einfangen, vielmehr wirkt das Bild darin recht unscharf und verwaschen. In Bewegung entfaltet sich *Okamis* Schönheit jedoch vollends und macht euren Fernseher zur Leinwand. Dass ihr es hier mit einem prachtvollen Kunstwerk zu tun habt, haben wir jedoch inzwischen oft genug erwähnt. Was bietet Capcoms Wii-Portierung nun eigentlich spielerisch?

WIE GEMALT Das ist kein Artwork, sondern eine Szene mitten aus dem laufenden Spiel. BILD: N-ZONE

GÖTTIN IM WOLFSPELZ

Ihr steuert das ganze Spiel hindurch Amaterasu in ihrer Wolfsform. Das erinnert stark an *Twilight Princess*, schließlich ist die Steuerung nahezu exakt dieselbe wie die von Link als Wolf. Auch in *Okami* bewegt ihr euch per Nunchuk, greift per Wii-FB-Schwung an und habt die Fähigkeit, im Boden herumzubuddeln. Außerdem steht euch auch hier ein geschwätziger Begleiter zur Seite, der zuweilen einen ganz schön seltsamen Humor hat – nein, nicht Midna! Euer winzig kleiner Begleiter hört auf den Namen Issun und behauptet, ein reisender Künstler zu sein. Immerhin ist er die einzige Möglichkeit, mit eurer Umwelt zu kommunizieren. Ihr selbst könnt nämlich nicht sprechen, nur knurren, jaulen oder bellen – Letzteres sogar per Knopfdruck. Auf eurer Reise durch die Spielwelt begegnet ihr vielen schrulligen Charakteren, etwa einem Möchtegern-Helden mit Hang zum Sake, einem schlafenden Bären auf einer Kugel oder einem geheimnisvollen Tao-Meister. Dabei kann das Spiel recht dialoglastig werden, was aufgrund der

So viel Zelda steckt in Okami

Hier zeigen wir euch einige Features von Okami, die stark an The Legend of Zelda: Twilight Princess erinnern. Beide Spiele haben wirklich enorm viel gemeinsam.

FRISCHER FISCH Auch in Okami darf ein launiges Angel-Minispiel nicht fehlen. Hier funktioniert es jedoch ganz anders. BILD: N-ZONE

EILZUSTELLUNG Auch hier düst – genau wie in Twilight Princess – ein dürrer Briefträger im Eiltempo durch die Spielwelt. BILD: N-ZONE

GESCHWÄTZIGER BEGLEITER Was Midna für Link ist, ist Issun für Amaterasu. Auch ihn umhüllt ein Geheimnis. BILD: N-ZONE

fehlenden Sprachausgabe etwas öde sein kann. Dafür entschädigt jedoch der schöne Humor, der sich durch das ganze Spiel zieht. Gerade Issun ist mit seiner Spitzzüngigkeit immer wieder für einen Schmunzler gut und auch Amaterasu ist wahrlich kein Engelchen. Als eine Spielfigur beispielsweise einen langen Monolog beendet hat, liegt die Wölfin längst zusammengerollt am Boden und schläft.

SCHWINGT DEN PINSEL!

Bei all euren Missionen – ihr sucht beispielsweise Schlüssel, erledigt kleine Botengänge oder besiegt berüchtigte Monster – ist ein Werkzeug unverzichtbar: euer göttlicher Pinsel. Es besteht jederzeit die Möglichkeit, das Spiel durch Druck auf die B-Taste anzuhalten und zu einer Seite Pergament zu verwandeln. Dann könnt ihr nur noch die Kamera bewegen und mit der Wii-FB dicke Tintenstriche auf dem Bildschirm verteilen. Insgesamt 13 Pinseltechniken stehen euch zur Auswahl, die ihr im Laufe des Spiels erlernt. Ein gemalter Kreis lässt beispielsweise Seerosen auf Wasser wachsen, bringt tote Pflanzen zum Blühen oder lässt die Sonne auf dem Himmel erscheinen. Gegner könnt ihr mit Tintenflächen anmalen und damit erblinden lassen. Ihr könnt sie auch mit kurzen Pinselstrichen verletzten oder ihr malt eine Bombe, die in einem beeindruckenden Feuerwerk explodiert. Ähnlich der *Zelda*-Reihe ermöglichen euch erst bestimmte Techniken ein Weiterkommen in der weitläufigen Spielwelt. Kämpfen könnt ihr übrigens ohne Probleme aus dem Weg gehen, denn jeder Gegner schwebt in Form einer auffälligen Schriftrolle umher. Berührt ihr sie, erscheinen einige böse Kreaturen und eine undurchdringliche Geisterwand, welche die Arena begrenzt. Zwar kann man auch hier entkommen, doch das Kämpfen lohnt auf jeden

BRÜCKENBAU Malt einen Tintenkreis auf das Wasser und schon wächst eine Seerose und dient als Brücke. BILD: N-ZONE

GESPRÄCHSSTOFF Überall finden sich kuriose Charaktere, die teilweise sehr viel zu sagen haben. BILD: N-ZONE

BIZARR Eure Widersacher sind allerlei eigenartige Dämonen, jeder mit einer besonderen Schwachstelle. BILD: N-ZONE

STIMMUNGSVOLL Die hübschen Effekte verleihen den einzelnen Abschnitten viel Atmosphäre. BILD: N-ZONE

KUNG-FU-OPA Irgendwie haben die Bewohner der Spielwelt allesamt einen leichten Dachschaden – sympathisch! BILD: N-ZONE

KLEINE PAUSE Eure Angriffs- und Zauberkraft schwindet bei Gebrauch und kehrt dann erst nach einigen Sekunden wieder. BILD: N-ZONE

Fall. Denn dadurch gelangt ihr an Items und Geld, mit dem ihr neue Fähigkeiten kaufen könnt. Außerdem sammelt ihr im Spiel Glückspunkte, etwa durch das Befreien verfluchter Orte, das Erfüllen von Missionen oder das Füttern von Tieren. Mit diesen Glückspunkten könnt ihr eure Statuswerte verbessern. Ihr habt dann beispielsweise mehr Tinte zum Malen zur Verfügung oder verkraftet weitaus mehr Treffer. dank der skurrilen Gegner – da wären fliegende Fische, dämonische Pflanzenwesen oder riesige Trommler – werden die Auseinandersetzungen so schnell nicht langweilig. Etwas Übung braucht lediglich das Combo-System: Nur mit dem richtigen Timing führt Amaterasu effektive Angriffsketten aus. Wildes Gefuchtel ist eher kontraproduktiv.

EIN RIESIGES ABENTEUER

Den Hit-Stempel hat sich *Okami* locker verdient, denn es ist ein rundum gelungenes Spiel, das uns zu keiner Zeit wirklich frustrierte, enttäuschte oder nervte. Man merkt jederzeit, wie viel Liebe und Aufmerksamkeit die Entwickler in das göttliche Abenteuer investierten. Obendrein, und hier müssen wir es einfach wieder ansprechen, ist *Okami* einfach so schön wie kaum ein anderes Videospiel. Doch absolut perfekt ist es auch nicht. Zu den wenigen Problemen zählt eine etwas träge Kamerasteuerung mittels Digipad. Gerade bei den Kämpfen geht dadurch etwas Übersicht verloren. Außerdem könnten die vielen Dialoge für manche Spieler etwas langweilig sein. Dafür habt ihr aber wirklich viel zu tun, bis Orochi besiegt ist. Satte 50 Stunden Umfang bietet der kunstvolle Titel. Dabei erlernt ihr immer wieder neue Fähigkeiten und Zauber, sodass ihr mit der Zeit ein sehr komplexes Repertoire an Möglichkeiten habt. Außerdem gibt es viele Nebenaufgaben und kleine Geheimnisse zu entdecken. *Okami* ist definitiv kein Spiel für zwischendurch, sondern etwas für einen gemütlichen Wii-Abend. Gerade wenn ihr Fans der *Zelda*-Reihe seid, dann solltet ihr *Okami* trotz des ungewohnten Stils unbedingt anspielen. Denn auch hier werdet ihr in eine riesige Spielwelt voller sympathischer Charaktere, mysteriöser Orte und großer Abenteuer geworfen. Ebenso arbeitet ihr euch Stück für Stück vom Amateur zum Helden voran und müsst am Ende die Welt vor einer dunklen Macht retten. Dennoch ist *Okami* eine völlig andere Erfahrung. Die Geschichte wirkt weniger kindlich, die Optik verleiht dem Geschehen Anspruch und Anspielungen an die asiatische Mystik sind omnipräsent. Vielleicht ist es nicht das ideale Spiel für jüngere Zocker, aber wenn ihr sehnsüchtig nach einem richtig großen Spiel für die Wii gesucht habt, werdet ihr hier mehr als fündig. Bleibt nur zu hoffen, dass sich das Drama der PS2-Version nicht auf der Wii wiederholt. Denn trotz einstimmiger Lobeshymnen der Kritiker verkaufte sich das Spiel nur sehr schleppend. Hoffen wir also, dass die Wii-Besitzer mehr Sinn für Kunst beweisen. Denn wenn ein Spiel dieses Lob verdient, dann *Okami*. ■

SEBASTIAN STANGE
greift zum Pinsel.

Eigentlich bin ich in letzter Zeit eher ein ungeduldiger Spieler geworden. Ich habe nicht mehr so viel Zeit für ein Spiel wie früher, als ich auch mal ein ganzes Wochenende durchweg gezockt habe. Ein 50-Stunden-Brocken wie *Okami* kommt mir deshalb eigentlich gar nicht in die Bude. Aber hier muss ich einfach eine Ausnahme machen, denn die wunderschöne Spielwelt im Tusche-Look, das clevere Gameplay und die humorige Story haben mich vollends in ihren Bann gezogen. Respekt, das schaffen nur sehr wenige Spiele!

OKAMI

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Ready at Dawn (Portierung)
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	13. Juni 2008
Spieler:	1
Web:	www.okami-game.de
Alternativen:	Zelda: Twilight Princess

- Wunderschöne Grafik
- Geniale Pinsel-Zauber
- Herrlicher Humor
- Viel Text, keine Sprachausgabe

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
88%	89%	91%

MULTIPLAYER —

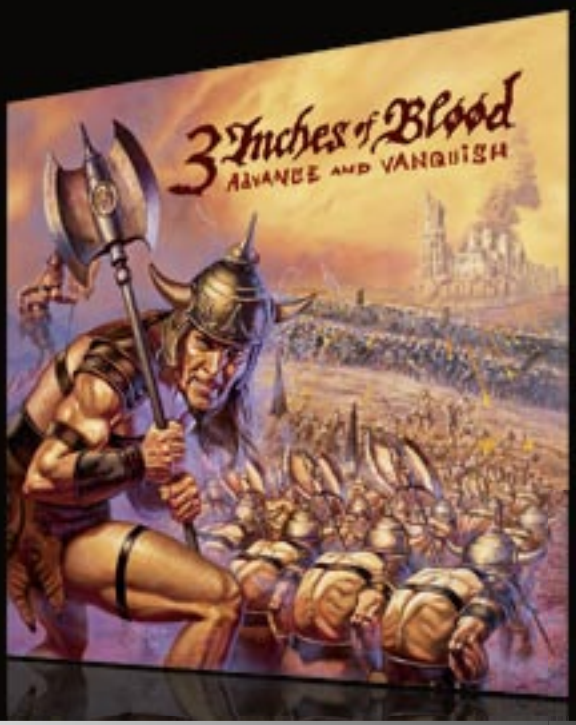
SINGLEPLAYER **90%**

Ein Meisterwerk! Okami überzeugt grafisch, atmosphärisch und spielerisch. Den eigenwilligen Spielstil muss man mögen.

für nur 6,99 Euro

BLOW BTBAM YOUR SPEAKERS!

40 Hammeralben für 6,99 Euro!



Die absoluten **Monster-Alben** von **ROADRUNNER RECORDS**

ab 30. Mai für 9,99 Euro

PLUS: Gewinnspiel

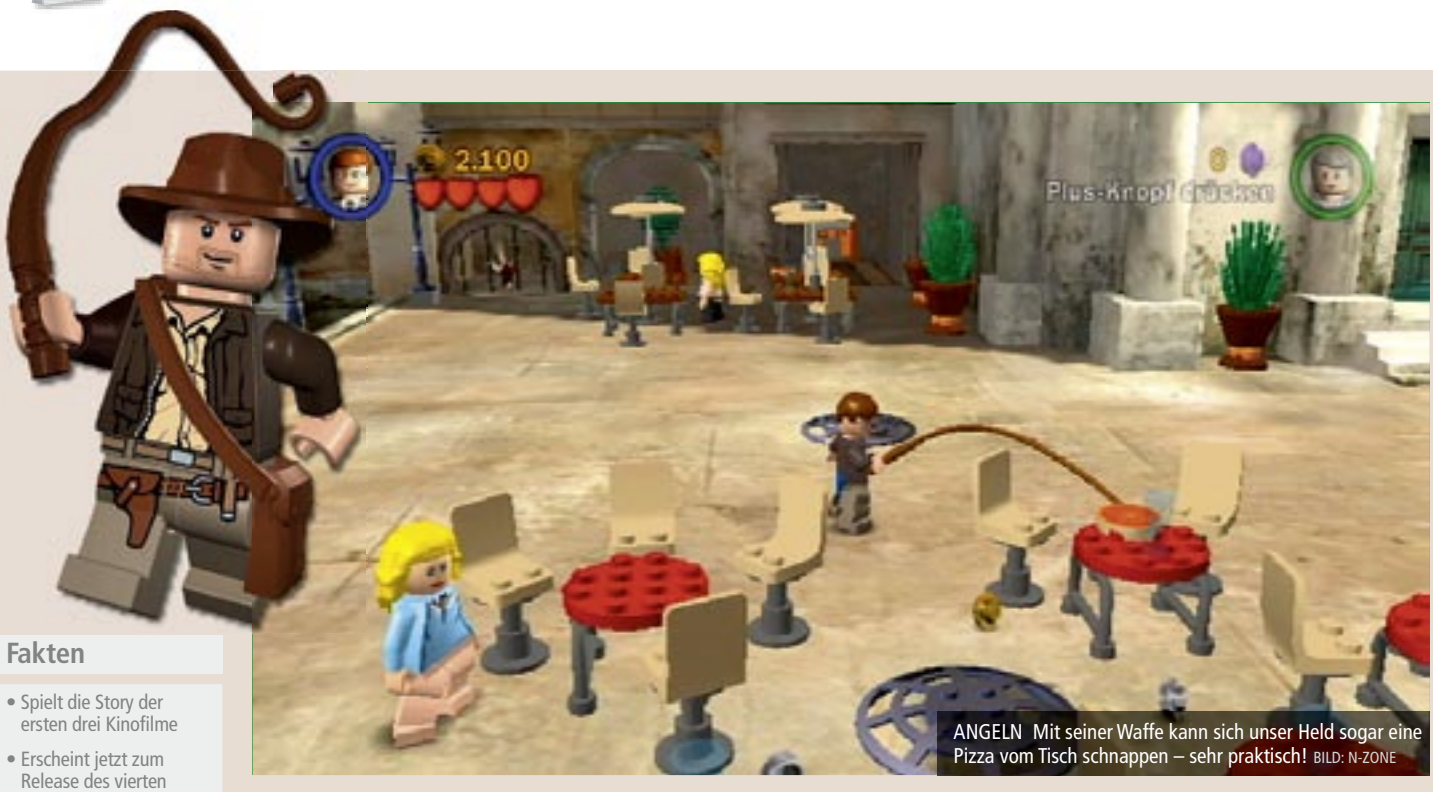
Epiphone performance is our passion

1. Preis: Eine Original Epiphone Explorer, signiert von Airbourne
2. Preis: Je eines von 10 signierten Airbourne-Postern
3. Preis: Je eine von 25 Roadrage DVDs

MP3 :: 256er Qualität :: DRM-frei nur bei

nowdio

www.nowdio.de :: Das neue Downloadportal



ANGELN Mit seiner Waffe kann sich unser Held sogar eine Pizza vom Tisch schnappen – sehr praktisch! BILD: N-ZONE

Fakten

- Spielt die Story der ersten drei Kinofilme
- Erscheint jetzt zum Release des vierten Films, …
- … dessen Story kann jedoch nicht gespielt werden
- Riesige Charakterauswahl
- Von den Machern von Lego Star Wars

Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer

Mit Fedora-Hut und Lederpeitsche auf Abenteuerurlaub!

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Seit 1981 geht der Professor mit dem Fedora-Hut und der Lederpeitsche schon auf die Suche nach legendären und sagenumwobenen Artefakten. Fast pünktlich zum Release des vierten Teils der berühmten Serie spendieren uns die Macher der *Lego Star Wars*-Reihe ein passendes Game. Anstatt der Geschichte des aktuellen Films zu folgen, stürzt man sich jedoch auf die Storys der drei bisher erschienenen Teile. Und das alles natürlich – wie könnte es anders sein – mit Lego-Figuren in den Haupt- und Nebenrollen.

FILMREIFE LEGO-ATMOSPHÄRE

Das Abenteuer beginnt im Jahre 1936 inmitten des peruanischen Dschungels. Auf der Suche nach einem legendären Schatz macht sich Indiana Jones mit einer Truppe Helfer und Forscher auf zu einer antiken Ruine. Auf dem Weg dorthin verliert unser Held sein komplettes Team in äußerst witzigen Situationen und kommt letztendlich nur mit seinem jugendlichen Fremdenführer am Ziel an. Nach einigen Rätseln steht er schließlich vor dem legendären Artefakt. Als er es

KNALL Mit eurer Peitsche erwehrt ihr euch auch in Zivil eurer Plastikhaut. BILD: N-ZONE

FLUCHT Wer den Verfolgern entkommen will, muss manchmal ganz neue Pfade beschreiten. BILD: N-ZONE

an sich nehmen will, löst er versehentlich einen Mechanismus aus. Und schon findet ihr euch in einer waghalsigen Flucht aus dem einstürzenden Tempel. Natürlich gehört dazu auch der obligatorische Wettlauf mit der riesigen Steinkugel. Hört sich an wie ein Ausschnitt aus dem ersten Film, nicht wahr? Was genauso im Film ablief, dürft ihr hier jedoch hautnah miterleben und selbst spielen. Gelaufen wird dabei mit dem Stick des Nunchuks, ein Schwung eurer Wii-Fernbedienung lässt eure Peitsche knallen. So rennt ihr durch die Levels und löst die verschiedensten Rätsel. Oft steuert ihr sogar drei Charaktere, zwischen denen ihr per Tastendruck hin- und herwechselt. Jede Figur hat besondere Fähigkeiten. Beispielsweise springen Frauen besonders hoch, Kinder und kleine Charaktere können in Luken krabbeln und Indys Vater kann antike Schriften übersetzen. Nur durch den schlauen Einsatz der Fähigkeiten kann man alle Rätsel in den Missionen lösen und so Boni freispielen. Und davon gibt es massenhaft: kleine Cheats wie Verkleidungen ebenso wie viele freispielbare Charaktere. In den Levels selbst können eure Helden die Lego-Umgebung auseinandernehmen und neue Dinge an gekennzeichneten Punkten aufbauen. Ihr dürft sogar auf Elefanten reiten und Fahrzeuge wie einen Gabelstapler oder ein Motorrad fahren. Da ihr während des gesamten Spiels mindestens zwei Charaktere steuert, kann sich jederzeit ein zweiter Spieler ein- und ausklinken und euch so bei den Rätseln helfen oder böse Lego-Figuren mit euch vermöbeln. Indy kann seine Gegner in den Kämpfen mit der Peitsche zu sich ziehen und sie bei gut getimten Angriffen durch die Gegend werfen oder ihnen einen ordentlichen Haken verpassen! Alle diese Aktionen sind wunderschön animiert und strotzen nur so vor Witz und Situationskomik. Dasselbe gilt für die Zwischensequenzen. Egal ob sich unser Held mit einer blonden Perücke verkleidet und versucht deutsche Wachmänner auszutricksen oder Indys Gegenspieler den Roboter C-3PO aus *Star Wars* imitiert, ihr werdet mehr als einmal schmunzelnd vor dem Bildschirm sitzen.

LEGO-DSCHUNGEL UND PLASTIK-TEMPEL

Wer die drei Filme *Jäger des verlorenen Schatzes, Indiana Jones und der Tempel des Todes* und *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* mochte, wird dieses Spiel lieben. Die Entwickler haben fast jede wichtige Szene eingebaut und jeden Charakter zugänglich gemacht. Grafisch sieht das Game noch einen Tick besser aus als der *Star Wars*-Vorgänger und überzeugt mit schönen Lichteffekten und stimmigen Orten. Egal ob Bibliothek, antiker Tempel oder Gletscher, überall werdet ihr toll animierte Lego-Umgebungen vorfinden, die den Szenarien zusätzlichen Witz verleihen. Musikalisch untermalt ist das Ganze von bekannten Indiana-Jones-Melodien, die allesamt perfekt zum Geschehen passen. Kleine Schönheitsfehler hat das Game aber auch: Manche Rätsel und deren Lösung sind auf den ersten Blick sehr unklar und stellenweise stört die Kollisionsabfrage, wenn ihr beispielsweise an einer anderen Figur hängen bleibt oder sie euch im Weg steht. Aber dennoch: Zusammen mit den tollen Zwischensequenzen und der großartigen Situationskomik ist das Spiel ein perfekter Einstand für Indy auf der Wii. Hier liegt eine wirklich tolle Filmadaption vor! ■

SEBASTIAN BILLMEIER
erforscht alte Ruinen!

Ich habe ja schon *Lego Star Wars* geliebt. Und weil ich auch noch ein Indiana-Jones-Fan bin, freue ich mich erst recht über diese Sammlung. Bei den vielen witzigen Szenen saß ich sehr oft lachend vor dem Bildschirm. Zu zweit macht das Game erst recht Spaß! Da haben die Entwickler von Traveller's Tales ein wirklich tolles Spiel abgeliefert. Vor allem endlich wieder ein Game, das lange motiviert. Die Suche nach geheimen Schätzen erfordert nämlich eine Vielzahl von Charakteren – und die wollen erst einmal freigespielt werden! Einfach ein fantastisches Game. Ein Muss für jeden Fan!

LEGO INDIANA JONES

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Traveler's Tales
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	5. Juni 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.lucasarts.com
Alternativen:	Lego Star Wars

- Viele Charaktere
- Originalgetreue Story
- Toller Koop-Modus
- Manchmal unklare Rätsel

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 83% SOUND 86%

MULTIPLAYER **85%** SINGLEPLAYER **83%**

Tolles Jump & Run mit dem typischen LEGO-Charme. Vor allem zu zweit ein Riesenspaß!

GEFÄHRLICH Dieser rotierenden Schiffsschraube solltet ihr lieber nicht zu nahe kommen! BILD: N-ZONE

INKOGNITO Na, habt ihr Indiana Jones trotz seiner trickreichen Verkleidung erkannt? BILD: N-ZONE

SCHARF Sogar mit Lego-Schwertern könnt ihr auf eure Klötzchen-Widersacher losgehen. BILD: N-ZONE

STARK Ihr könnt euren Gegnern Waffen und Outfits abnehmen - hier etwa einen Raketenwerfer. BILD: N-ZONE

SCHWERT UND SCHILD Dank der Pointer-Funktion eurer Fernbedienung lassen sich auch Fernwaffen punktgenau parieren. BILD: N-ZONE

GEMEIN Ihr bekommt es mit allerlei Dragon-Quest-typischen Gegnern zu tun, die berühmten Slimes sind nur ein Bespiel. BILD: N-ZONE

Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin und der Spiegelturm

Hoch die Schwerter! Wii-Ritter schnetzeln nun auch auf Deutsch!

Fakten

- Kultiges Design von Dragon-Ball-Erfinder Akira Toriyama
- Inoffizieller Nachfolger von Kenshin Dragon Quest
- Hochwertiger Soundtrack aus Dragon Quest VIII

VIDEO AUF DVD

AUTOR: THOMAS STEUER

ROLLENSPIEL AUF SPARFLAMME

Nachdem wir euch bereits in der letzten Ausgabe eine ausführliche Vorschau zum Thema *Dragon Quest Swords* bieten konnten, haben wir nun endlich die finale Version in die Finger gekriegt. Für alle Unkundigen: *Dragon Quest Swords* stellt keinen regulären Ableger der erfolgreichen Rollenspielserie dar, sondern lediglich ein Spin-off, das sich am 2003 erschienen *Kenshin Dragon Quest* orientiert. Letzteres wurde seinerzeit ausschließlich in Japan als Stand-alone-Spielsystem veröffentlicht und verwendete ein Plastikschwert als Controller. Im vorliegenden Nachfolger hat man dabei nahezu alle serientypischen Bestandteile über den Haufen geworfen, um einen Titel zu kreieren, der die Bewegungskontrollen der Wii-Konsole in spaßiger und eingängiger Art und Weise umsetzt und in den Mittelpunkt stellt. Soll heißen: Rundenkämpfe sind passé, der Zufallsfaktor spielt ebenfalls keine Rolle mehr und Charaktertiefe sowie einen spannenden Geschichtsverlauf braucht auch kein Mensch. Aufs Spielprinzip kommt's an!

Nun ja, eine Hintergrundgeschichte enthält *Dragon Quest Swords* natürlich schon, sonderlich originell fällt diese allerdings nicht aus und dient eher als Mittel zum Zweck.

STRAIGHT FORWARD

Im beschaulichen Königreich Avalonia ist die Königin verschwunden. Als sie zuletzt gesehen wurde, trug sie die Maske eines vor Jahren besiegten Unholdes, weshalb der Prinz in großer Sorge ist. Um dem Ganzen auf den Grund zu gehen, sucht er einen Gefährten, den er im namenlosen Helden des Spiels gefunden zu haben scheint. Die ersten Schritte in eurem mehr als übersichtlich gehaltenen Heimatort fallen dabei ungewohnt aus: Ego-Perspektive? In *Dragon Quest*? Wartet's ab, es kommt noch besser: Während man sich innerorts noch halbwegs frei bewegen kann, sieht's vor den Toren der Stadt schon ganz anders aus. Nachdem auf einer Übersichtskarte die Location gewählt wurde, wird diese nachfolgend komplett aus der Ich-Perspektive abgeklappert. Die knappe Erkundungsfreiheit Avalonias wird dabei aber schnell gekippt. Hier geht es wie in einem Lightgun-Shooter komplett linear wie auf Schienen voran! Als Nachwuchskrieger des kleinen mittelalterlichen Königreiches seid ihr standesgemäß nur mit Schwert und Schild anstatt Schießprügeln bewaffnet. Das ist allerdings auch gut so, denn viel mehr Hände hat man schließlich nicht, um sich gegen blutrünstige Slimes und allerlei andere gefährliche Kreaturen aus der Feder von *Dragon Ball*-Schöpfer Akira Toriyama zur Wehr zu setzen.

FUCHTEL DICH FIT

Hierbei kommen euch schließlich die Eigenschaften der Wii-Steuerung zugute, denn die Ego-Perspektive bietet die Möglichkeit, den weißen Steuerknüppel wie ein Schwert über den Bildschirm schwingen zu lassen. Begegnet ihr also einer Gruppe Monster, schaltet das Spiel in einen Kampfbildschirm um und ihr sowie einer von bis zu vier auswählbaren CPU-Partnern könnt nach Herzenslust fuchteln, was das Zeug hält. Damit die Kämpfe nicht allzu schnell vorüber sind, dürft ihr in der Regel bis zu drei Gegnerwellen abfertigen. Leider tauchen diese immer in derselben Formation und an denselben Stellen im Level auf,

RITTERLICH Euren Helden erwarten viele Gefahren auf seiner Reise, doch mit Mut und Geschick überwindet er sie alle. BILD: N-ZONE

TREFFEN Auf eurer Reise begegnen euch viele skurrile und lustige Charaktere wie zum Beispiel dieser nette Herr hier. BILD: N-ZONE

FANTASTISCH Die Charaktere aus der Feder des Dragon-Ball-Schöpfers Akira Toriyama sehen einfach umwerfend aus. BILD: N-ZONE

sodass sich der Wiederspielwert doch ein wenig in Grenzen hält. Da hilft auch die Tatsache nicht viel, dass das rollenspieltypische Auflevel-System beibehalten wurde. Der Schwierigkeitsgrad ist niedrig genug, um in einem Rutsch durchzukommen. Wozu also leveln? Zumal man auf Knopfdruck auch seinen Schild aus dem Hut zaubern kann, der nach zahlreichen Angriffen zwar sichtbar instabil wird, im Endeffekt aber sehr viele feindliche Attacken abwehren kann. Die begrenzte Auswahl an ausrüstbaren Gegenständen sowie das zurückhaltende Agieren eurer Kompagnons tragen ebenfalls nicht wirklich dazu bei, dass der Titel auch auf Dauer vor die Glotze fesseln kann. Rollenspielfanatiker, die ein typisches *Dragon Quest*-RPG erwarten, werden bei *Swords* den Tiefgang wohl doch etwas vermissen. Nichtsdestotrotz funktioniert das Spielprinzip prächtig und macht ordentlich Spaß. Man sollte *Dragon Quest Swords* lediglich nicht mit den Erwartungen angehen, die der große Name nach sich zieht. Kurzweilig ist es definitiv und das audiovisuelle Konzept des achten Teils wird Serienkennern und Toriyama-Fans sicherlich sehr gut gefallen. ■

THOMAS STEUER
ist gespalten.

Das Spielprinzip ist angenehm eingängig, passt auf die Wii wie die obligatorische Faust aufs Auge und macht auch ein bißchen süchtig, doch werden eingefleischte Fans der Reihe den gewohnten Tiefgang vermissen. Aber wieso ist es mit rund 10h Durchspielzeit doch relativ kurz? Wieso fallen die RPG-Elemente so gering aus? Spaß hat's mir trotzdem gemacht, auch wenn es keinen rundum positiven Nachgeschmack hinterlässt.

DRAGON QUEST SWORDS: DIE MASKIERTE KÖNIGIN ...

Genre:	Action
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Square-Enix
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	09. Mai 2008
Spieler:	1
Web:	www.kochmedia.de
Alternativen:	Link's Crossbow Training

- Fantastische Hintergrundmelodien
- Intuitive Steuerung
- Charaktere vom Dragon-Ball-Schöpfer
- Wenig Tiefgang

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
77%	63%	74%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	72%

Liebevoll inszenierte und kurzweilige Schwertschwingerei mit kleinen Mängeln in Sachen Technik und Tiefgang.

FARBENPRACHT Das Spiel geizt nicht mit Effekten und knallbunten Bildschirmanzeigen. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

We Love Golf!

Hier schafft jeder seine Platzreifeprüfung!

Fakten

- Miis als Spielfiguren wählbar
- Online-Modus
- Viele Spielmodi und Herausforderungen
- Kostüme populärer Capcom-Charaktere freischaltbar
- Wii-FB feuert euch per Lautsprecher an

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Golf an sich ist eine extrem unspektakuläre Sportart. Die Spieler tragen dezente Kleidung, bewegen sich behutsam über den Platz und lassen sich mit ihren Schlägen Zeit. Das Publikum klatscht nur selten und Golf-Kommentatoren könnten nebenher auch als Hypnotiseure arbeiten, so ruhig wie sie sprechen. Vielleicht ist das der Grund, warum viele Golf-Spiele nicht auf Realismus, sondern auf eine knallbunte Bonbon-Optik setzen. Genau das tut auch das Entwicklerteam von Camelot Software Planning, das sich bereits mit *Everybody's Golf* und *Mario Golf* einen Namen gemacht hat. Für das Wii-Debüt riskiert man nun keine großen Innovationen, sondern bleibt beim bewährten Rezept. Man nehme knuffige Spielcharaktere mit großen Kulleraugen, jede Menge bunter Lichteffekte und vermenge alles mit einer durchdachten Spielphysik samt cleverer Steuerung.

SCHWUNGVOLL ABSCHLAGEN

Auf der Wii-Konsole ist es natürlich besonders spannend, wie die Steuerung umgesetzt wurde. Ihr haltet die Wii-FB wie einen Golfschläger und bestimmt die Schlagkraft durch den Winkel, in dem ihr den Controller anhebt. Dafür bleibt aber nur wenig Zeit, weshalb ein paar Probe-

VOGELPERSPEKTIVE Die Kamerasteuerung durch Neigen der Wi-FB ist eine schlaue Idee. BILD: N-ZONE

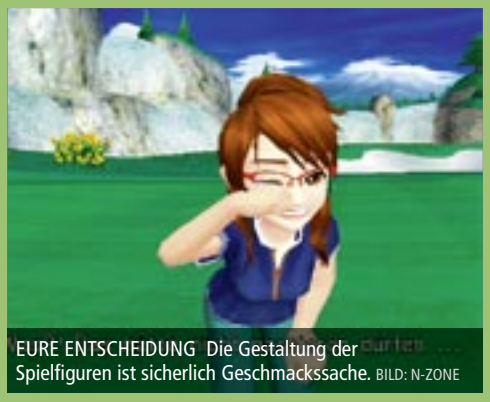
GROSSE KLAPPE Die sprechende Wii-FB könnt ihr Gott sei Dank im Menü abstellen. BILD: N-ZONE

schwünge sicher nicht schaden können. Beim Schwingen müsst ihr außerdem auf das richtige Timing und eine gerade Handhaltung achten. Mit einer Drehung aus dem Handgelenk sorgt ihr für Drall und lasst den Ball in einer Bananenkurve fliegen. Die Könner unter euch dürfen sich natürlich an der Schlägerwahl und diversen Spins versuchen. Mit etwas Geschick rollt der Ball dann beispielsweise wieder ein Stück zurück, nachdem er auf dem Green gelandet ist. Clever ist übrigens auch die Kamerasteuerung des Spiels: je nachdem, in welche Richtung ihr die Wii-Fernbedienung haltet, wird die Vogelperspektive, die Loch-Kamera oder die Schlagansicht gewählt.

ERSCHRECKEND EINFACH

Die verschiedenen Spielmodi wie Turniere, Duelle gegen andere Spieler, Online-Duelle, Annäherungs-Herausforderungen oder Ringe-Schießen sorgen zusammen mit den vielen Kursen für unterhaltsame Spielstunden. Denn Spaß macht *We Love Golf!* jede Menge. Die niedliche Inszenierung mag Geschmackssache sein, doch die vielen freischaltbaren Inhalte und die gute Steuerung motivieren zu immer neuen Spielrunden. Einzig Profispieler dürften sich etwas langweilen, denn der Titel wendet sich eher an Anfänger. Ständig werden Hilfetexte eingeblendet und eine – Gott sei Dank abschaltbare – animierte Wii-FB kommentiert eure Leistungen. Störend empfanden wir jedoch vor allem, wie einfach es ist, ein Spiel zu gewinnen. Selbst wenn ihr keinen Schlag wirklich gut hinbekommt, solltet ihr bei PAR landen und selbst lange Putts oder Chips landeten verdächtig oft im Loch. *We Love Golf!* will niemanden frustrieren und zieht die Schwierigkeitsschraube nur langsam an. Erfahrene Zocker sind stellenweise doch etwas unterfordert. Gut, dass ihr auch gegen bis zu drei Freunde antreten und euch Online-Duelle liefern könnt. Dann herrschen gleiche Bedingungen für alle.
Technisch kommt der Titel durchaus solide daher. Die typische Asia-Dudelmusik im Hintergrund ist zwar Geschmackssache, dafür ist die Grafik herrlich scharf und sauber. Zudem gibt es fast keine Ladezeiten. Schade, dass die einzelnen Kurse alle etwas steril und austauschbar wirken. Immerhin gibt es abgefahrene Umgebungen zu bestaunen, etwa eine Piratenwelt oder einen Platz, der die Form von allerlei Süßkram hat. Wenn ihr also noch nie auf der Wii gegolft habt, ist *We Love Golf!* sicherlich ein toller Einstieg. Falls ihr aber bereits das weitaus kniffligere *Pangya! Golf with Style* gemeistert habt, seid ihr hiermit wahrscheinlich nicht wirklich gefordert. ■

ABWECHSLUNG Als Auflockerung dürft ihr durch Ringe schießen und andere Aufgaben meistern. BILD: N-ZONE



EURE ENTSCHEIDUNG Die Gestaltung der Spielfiguren ist sicherlich Geschmackssache. BILD: N-ZONE

MAGNETISCHES LOCH? Beim Putten konnten wir erstaunlich wenig falsch machen. BILD: N-ZONE

» Je nachdem, wie ihr die Wii-FB haltet, werden verschiedene Kameraansichten gewählt. «

SEBASTIAN STANGE
fühlt sich unterfordert.

Obwohl ich meinen Spaß mit *We Love Golf!* hatte, war mir das ganze Spiel einfach nicht schwer genug. Es darf doch nicht sein, dass ich nach kurzem Probespielen im ersten Turnier nahezu ausschließlich Birdies lande. Klar, das mag Anfänger motivieren, aber für mich werden die ersten Spielstunden dadurch zur langweiligen Routine. Bis mich das Spiel endlich fordert, sind die Herausforderungen und Duelle nur halb so spannend. Andererseits erinnere ich mich an den Frust, den *Pangya! Golf with Style* bei mir verursacht hat. Da hatte ich anfangs enorme Probleme und musste wirklich intensiv üben. Hoffentlich findet das nächste Wii-Golfspiel einen guten Mittelweg.

WE LOVE GOLF!

Genre:	Sport
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Camelot Software Planning
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	Juli 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.capcom-europe.com
Alternativen:	Pangya! Golf with Style

- Gelungene Steuerung
- Extrem schnelle Ladezeiten
- Großer Umfang
- Zu leicht für erfahrene Spieler

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
86%	80%	74%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
82%	80%

Gelungener Golf-Spaß, der sich eher an Anfänger wendet. Profis werden zunächst ganz schön unterfordert.

ABSCHUSS Teamwork zahlt sich vor allem im Fußball aus. Dann ist euch das erste Tor sicher! BILD: N-ZONE

ENTSPANNT Curling ist eine etwas gemütlichere Disziplin, also lasst ihr es ruhig angehen. BILD: N-ZONE

Fakten

- Zehn verschiedene Sportarten, …
- … darunter Exoten wie Curling und Eiskunstlaufen
- Exklusiv für Nintendo Wii entwickelt
- Acht wählbare Teams

VIDEO AUF DVD

Sports Island

Macht euch bereit für einen etwas anderen Zehnkampf!

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Hudson – Garant für tolle Partyspiele – liefert nun auf der Wii ein etwas anderes Sportspektakel ab. Anscheinend wurden die Entwickler vom Sportfieber, dem viele im Frühling verfallen, infiziert und haben deswegen eine bunte Sportarten-Mischung auf eine Disk gepackt. In *Sports Island* dürft ihr euch in Turnieren bei insgesamt zehn Disziplinen duellieren und um Medaillen kämpfen. Mögen die Spiele beginnen!

RAUS AUF DEN PLATZ!

Ihr wählt euer Team – von offensiv ausgelegt bis hin zu geschwindigkeitsbetont ist alles dabei – und schon kann es losgehen. Ihr dürft einen Turniermodus anwählen, in dem ihr euch in einer Disziplin bis ins Finale durchkämpfen müsst. Daneben gibt es noch den Ligamodus, der euch euer Können in allen Disziplinen abverlangt, und einen kurzweiligen Minispielmodus mit verschiedenen Missionen. Oder ihr spielt ein freies Spiel, um etwas zu trainieren. Habt ihr euch entschieden, landet ihr bei eurer ersten Disziplin. Die Sportarten besitzen dabei allesamt eine auf die Möglichkeiten der Wii abgestimmte Steuerung. So schwingt ihr zum Beispiel durch rhythmisches Wedeln der Wii-FB beim Curling euren Besen, oder ihr führt durch Schwingen Kunststückchen beim Eiskunstlauf aus. Daneben dürft ihr euch noch in den Disziplinen Fußball, Basketball, Kartfahren, Motocross, Badminton, Bogenschießen, Volleyball und Snowboarden messen. Leider funktioniert nicht jedes Spiel wirklich intuitiv – beim Fußball oder Basketball wirkt die Steuerung etwas aufgesetzt. Das trübt den Spielspaß vor allem im Singleplayer-Modus ein wenig. Womöglich liegt das auch daran, dass die Steuerung eben nicht die Komplexität manch anderer Sportsimulationen erreicht. Erfahrene Zocker werden also kein Problem haben, die NPCs zu schlagen. Allen anderen wird auch im Singleplayer-Modus eine große Herausforderung und eine Menge spannender Duelle geboten. Dennoch liegt der Fokus ganz klar auf dem Multiplayer-Modus. Bis zu vier Freunde könnt ihr in den zehn Disziplinen herausfordern und darum kämpfen, wer der bessere Sportler ist. In diesem Modus kommt richtig Stimmung auf und es macht unglaublichen Spaß, andere auszubremsen oder ihnen einen unhaltbaren Schmetterball zukommen zu lassen!

IST SPORT MORD?

In technischer Hinsicht sieht das Ganze leider wieder anders aus. Musikalisch zwar ganz nett untermalt, schrecken vor allem die Spielcharaktere auf Mii-Niveau etwas ab: Sowohl Mimik als auch Körperbau erinnern zu stark an die Nintendo-Avatare. Heutzutage ist einiges mehr drin, das beweisen genügend Titel! Leider gibt es auch keine Möglichkeit, die vorgefertigten Charaktere durch eure Miis zu ersetzen. Auch sonst bietet der Titel keinerlei grafische Höhenflüge. Die Spielwelt wirkt relativ simpel und detailarm. Aber seit *Wii Sports* wissen wir ja, dass es vor allem auf den Spielspaß ankommt. Und Spaß macht das Spiel allemal! Aufgrund der einfachen und intuitiven Steuerung und der Möglichkeit, die Disziplinen auch zu viert spielen zu können, bietet sich *Sports Island* auf jeden Fall für Casual-Gamer und für ausgelassene Multiplayer-Partys an! Wer eine richtige Sportsimulation erwartet, könnte jedoch ein bisschen enttäuscht werden. ■

SEBASTIAN BILLMEIER
hat seinen Turnbeutel immer dabei.

Also anfangs war ich ja wirklich erschrocken: Grafisch macht das Spiel nicht allzu viel her. Und wenn die eigenen Charaktere schon den Miis ähneln, warum bindet man sie denn dann nicht auch mit ins Game ein? Völlig unverständlich und wirklich nicht schön anzusehen! Als der erste Schock verdaut war, hat mich das Game jedoch überzeugt. Viele Disziplinen machen wirklich unglaublichen Spaß, vor allem im Multiplayer-Modus. Und was soll ich sagen? Auf den Spaß kommt es doch an und nicht nur auf Grafikspielereien! Das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt auch. Wer also auf den Geschmack gekommen ist, sollte zugreifen.

SPORTS ISLAND

Genre:	Sport
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Hudson
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	5. Juni 2008
Spieler:	1-4
Web:	de.games.konami-europe.com
Alternativen:	Wii Sports

- Ausgefallene Sportarten dabei
- Wii-Steuerung optimal genutzt
- Grafisch kein Leckerbissen
- Alleine schnell langweilig

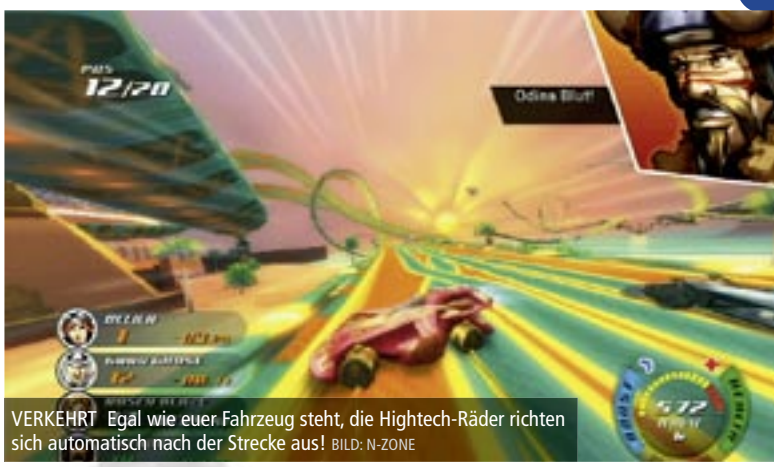
WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
78%	64%	70%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
76%	67%

Innovative Sportsammlung mit witzigen Disziplinen und coolem Multiplayer-Modus!

TORPEDO Spezialmanöver werden mit saftigen Punkteboni belohnt. BILD: N-ZONE



VERKEHRT Egal wie euer Fahrzeug steht, die Hightech-Räder richten sich automatisch nach der Strecke aus! BILD: N-ZONE

Fakten

- Fahrer und Fahrzeuge aus dem gleichnamigen Film
- Fahrzeuge erreichen über 800 km/h
- Kampftechnik namens Car-Fu integriert, …
- … mit der ihr Feinde von der Piste fegt und Stunts startet

Speed Racer

Geschwindigkeit und Wettkampf auf einem völlig neuen Level!

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Der allererste in Deutschland ausgestrahlte japanische Zeichentrickfilm ist zurück! Bereits im April 1967 wurde die erste Staffel von *Mach Go Go Go* in Japan im TV gesendet. Unter dem Titel *Speed Racer* erschien diese Serie dann auch in Amerika und bei uns. Und jetzt, zum Kinostart der Realverfilmung liefert man uns ein passendes Spiel. Klemmt euch hinter das Steuer eines der mehr als 20 Boliden und los geht es zu einem der abgedrehtesten Rennspiele aller Zeiten!

3…2…1…GO!

In der Zukunft sind Autorennen zum wichtigsten Sport überhaupt geworden. Ihr wollt wie viele andere Teilnehmer die Meisterschaften der World Racing League (WRL) gewinnen und Champion werden. Neuartige Rennwägen – T-180 genannt – revolutionieren dabei das Renngeschehen. Die Fahrzeuge erreichen Geschwindigkeiten von über 800 km/h, können in die Luft springen und besitzen vier unabhängig voneinander drehende Räder. Diese garantieren, dass ihr immer geradeaus fahrt, egal wie euer Wagen gerade auf der Strecke steht. Zusammen mit sogenannten Car-Fu-Kampftechniken stellt ihr euch nun euren Kontrahenten. Dabei folgt ihr aber nicht der Story des Films, ihr fahrt einfach Meisterschaft um Meisterschaft und kämpft für den Sieg. Gesteuert wird euer T-180 dabei mit der Wii-FB, die ihr wahlweise auch ins Wii-Lenkrad einbauen könnt. Durch ruckartige Bewegungen zur Seite oder nach oben rammt ihr Gegner oder springt über sie. In Kombination mit den Richtungstasten werden aus diesen Manövern zerstörerische Kampftechniken wie der Torpedo, bei dem euer Gefährt sich rasant vorwärts über die Strecke dreht und euren Vordermann aufs Korn nimmt. Jeder Stunt und Angriff füllt zusätzlich eure Boost-Leiste. Bis zu viermal könnt ihr hintereinander eure Geschwindigkeit erhöhen – über 800 km/h sind dann ganz leicht zu erreichen! Die Manöver gelingen euch auf Anhieb, weil die Steuerung wirklich intuitiv und leicht zugänglich ist und euch das integrierte Tutorial alles genau erklärt.

IM GESCHWINDIGKEITSRAUSCH

Die Strecken sind ebenso abgefahren wie die Kampftechniken und die futuristischen Fahrzeuge. Ihr fahrt durch Vulkanlandschaften und Stadtregionen auf achterbahnähnlichen Pisten, ein Looping reiht sich dabei an den nächsten und nur selten ist über euch auch wirklich der Himmel. Die bunte Grafik passt dabei perfekt zu den außergewöhnlichen Rennstrecken. Startet ihr einen vierfachen Turbo, verschwimmt eure Umgebung sogar und wirkt äußerst surrealistisch. Die Hintergrundmelodien heizen das Spiel weiter an und untermalen das Game wirklich gut. Leider mangelt es dem Spiel an Umfang, die Meisterschaften sind sehr schnell geschafft und es gibt nur fünf unterschiedliche Streckendesigns mit mehreren Strecken. Der Zweispielermodus fesselt dann noch etwas. Und auch so zum Spaß machen die Rennen immer wieder Laune, für wirkliche Langzeitmotivation ist jedoch leider nicht gesorgt. Speed Racer bleibt aber trotzdem ein gutes Spiel, das zwischendurch einfach unverschämt viel Spaß macht. ■

SEBASTIAN BILLMEIER
sitzt gerne im Cockpit.

Ein Mix aus *WipEout* und *F-Zero*, einfach klasse! Die Steuerung klappt mit und ohne Wii-Wheel perfekt und die Car-Fu-Attacken machen einfach nur Laune. Die Strecken sind herrlich bunt und abgefahren! Für mich ist das Spiel eine sehr nette Alternative zu *Mario Kart*. Etwas mehr Feintuning und das Spiel wäre ein Hitkandidat!

SPEED RACER

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Warner Bros. Interactive
Entwickler:	Sidhe Interactive
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	9. Mai 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.warnerbros.com
Alternativen:	Mario Kart Wii

- ✓ Einfaches, fesselndes Spielprinzip
- ✓ Fantastische Stunts
- ✗ Geringer Umfang
- ✗ Nur zwei Spieler im Multiplayer

WERTUNG STEUERUNG 84% GRAFIK 70% SOUND 78%

MULTIPLAYER **74%** SINGLEPLAYER **72%**

Gelungenes Rennspiel mit wahnwitzigen Techniken, leider mit zu geringem Umfang für Solospieler.

Star Trek: Conquest

Beängstigende Weltraumschlachten im bekannten Kosmos

Das Science-Fiction-Abenteuer, das seit 1966 über die Bildschirme flimmert, und in all den Jahren eine riesige Fangemeinde gewonnen hat, schafft den Sprung auf die neueste Konsolengeneration. In der Umsetzung, die sich zeitlich an der Serie *Star Trek: The Next Generation* orientiert, übernehmt ihr die Kontrolle über eine von sechs verschiedenen Rassen. Egal ob als Romulaner oder Klingone, ihr landet auf einer sehr einfachen Übersichtskarte, auf der ihr Stützpunkte und Flotten baut und nacheinander eure Schiffe bewegt. Sobald ihr einen neuen, feindlichen Stern anfliegt, kommt es zum Kampf. Aufgrund der etwas schwachen KI ist es jedoch keine gute Idee, diese Kämpfe automatisch ablaufen zu lassen. Lieber übernimmt man selbst die Steuerung über eines der originalgetreuen Raumschiffe und versucht die gegnerische Flotte in Echtzeitkämpfen zu schlagen. Habt ihr euer System gut ausgebaut, dürft ihr Spezialwaffen verwenden. Leider existiert kein Zweispieler-Modus – einen Story-Modus gibt es ebenfalls nicht – alles was ihr anwählen könnt, sind zufallsgenerierte Schlachten mit einer bestimmten Anzahl von Gegnern. Zusammen mit unansehnlicher Grafik und einem geringen Motivationsgrad kann auch der Sound des Spiels nicht mehr viel retten. Leider ist die Umsetzung also nicht wirklich gelungen und begeistert höchstens Fans aufgrund des Settings. **(sb)**

FEUERWERK In den Raumschlachten blitzen massenhaft Lasersalven über den Bildschirm. BILD: N-ZONE

TEST

STAR TREK: CONQUEST

Genre:	Strategie
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Bethesda Softworks
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.kochmedia.de
Alternativen:	–

WERTUNG STEUERUNG 55% GRAFIK 45% SOUND 62%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 46%

Nur für beinharte Fans zu empfehlen, alle anderen machen lieber einen Bogen um diese Star-Trek-Versoftung.

Iron Man

Räumt als eiserner Held so richtig auf!

Und wieder wird ein Marvel-Held auf die große Leinwand gelassen. Diesmal darf Iron Man die Kinos erobern. Und natürlich gibt es dazu auch ein passendes Game. Wie im Film übernehmt ihr die Rolle von Tony Stark, der sich einen eisernen Anzug baut und fortan als Iron Man gegen terroristische Organisationen, die Waffen aus seiner eigenen Firma verwenden, kämpft. Ausgestattet mit allerlei Kriegsgerät stürzt ihr euch in eurem flugfähigen Kampfanzug in die Missionen. Gesteuert wird mit Nunchuk und Wii-FB, anvisiert wird mit der Pointer-Funktion der Fernbedienung. Die Steuerung funktioniert einigermaßen, die ungünstig belegten Buttons und die manchmal hakelige Anvisier-Funktion und Kamerasteuerung lassen einen aber häufig mit dem eisernen Anzug kämpfen. Anfangs sind die Levels wirklich schön in Szene gesetzt, aber leider wiederholt sich alles sehr oft. Auch die Gegner sind nicht wirklich abwechslungsreich gestaltet. Die Hintergrundmelodien fallen weder positiv noch negativ ins Gewicht. Die Sprachausgabe und die Zwischensequenzen sind insgesamt gut gelungen und fangen das Flair des Films ordentlich ein. Für Action-Fans ist das Spiel sicherlich interessant, auch wenn grafisch und musikalisch mehr drin gewesen wäre. So bekommt man alles in allem eine durchschnittliche Filmumsetzung geliefert, die durch Story-Elemente des Comics ergänzt und verändert wurde! **(sb)**

HEISS Mit eurer allerersten Waffe heizt ihr euren Gegnern mächtig ein! BILD: N-ZONE

TEST

IRON MAN

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	A2M
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	02.05.2008
Spieler:	1
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Spiderman 3

WERTUNG STEUERUNG 58% GRAFIK 67% SOUND 64%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 62%

Filmumsetzung mit einigen Mängeln. Iron-Man- und Actionfans werden mit dem Titel trotzdem glücklich!

*Abo-Modell (2,99 EUR/SMS) Abrechnung: 1 SMS/Woche. Das Abo ist jederzeit kündbar, einfach SMS mit Inhalt STOP TOPGAME oder STOP ALLE an die 85999! Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an!

mobileunlimited
Spiel mobil

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

TOP SPARABO JAVA-GAMES

AKTION

2 Spiele für € 2,99* + erstes Spiel gratis = 3 Spiele (0,99 €/Spiel)

Abrechnungszeitraum eine Woche

Sende: **AOA** + **Code** an 85999*

Beispiel: AOA 141

www.mobileunlimited.de

GAME-CODE: **115**

GAME-CODE: **142**

GAME-CODE: **141**

GAME-CODE: **078**

GAME-CODE: **068**

GAME-CODE: **058**

GAME-CODE: **019**

GAME-CODE: **080**

GAME-CODE: **021**

GAME-CODE: **051**

GAME-CODE: **024**

GAME-CODE: **009**

GAME-CODE: **056**

GAME-CODE: **060**

GAME-CODE: **032**

GAME-CODE: **077**

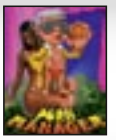
GAME-CODE: **008**

GAME-CODE: **002**

GAME-CODE: **013**

GAME-CODE: **114**

GAME-CODE: **037**

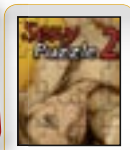

GAME-CODE: **036**

GAME-CODE: **022**

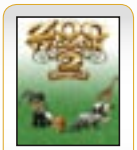
GAME-CODE: **126**

GAME-CODE: **131**

Erstes Spiel im Abo gratis!
Nur 0,99 Euro/Spiel!


GAME-CODE: **082**

GAME-CODE: **074**


GAME-CODE: **066**

GAME-CODE: **079**

GAME-CODE: **003**

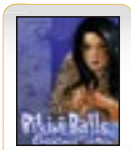
GAME-CODE: **029**

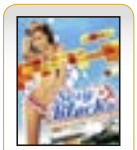
GAME-CODE: **045**

GAME-CODE: **135**

GAME-CODE: **063**

GAME-CODE: **025**


GAME-CODE: **118**


GAME-CODE: **054**

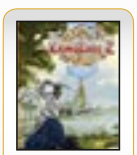
GAME-CODE: **007**

GAME-CODE: **039**

GAME-CODE: **055**

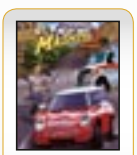
GAME-CODE: **030**

GAME-CODE: **042**


GAME-CODE: **059**

GAME-CODE: **033**

GAME-CODE: **132**

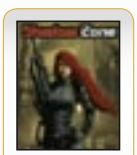

GAME-CODE: **064**

GAME-CODE: **011**

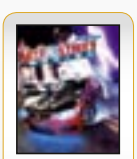
GAME-CODE: **075**

GAME-CODE: **047**

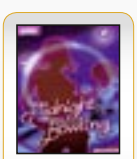
GAME-CODE: **038**


GAME-CODE: **088**

GAME-CODE: **081**


GAME-CODE: **133**

GAME-CODE: **017**


GAME-CODE: **028**

GAME-CODE: **043**

GAME-CODE: **018**

GAME-CODE: **119**

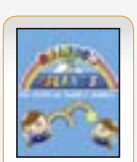
GAME-CODE: **010**

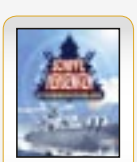
GAME-CODE: **044**

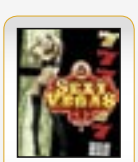
GAME-CODE: **067**

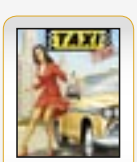
GAME-CODE: **140**

GAME-CODE: **052**

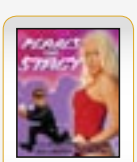

GAME-CODE: **034**


GAME-CODE: **053**


GAME-CODE: **083**


GAME-CODE: **040**

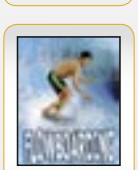
GAME-CODE: **016**


GAME-CODE: **076**

GAME-CODE: **062**

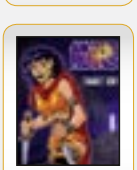
GAME-CODE: **015**

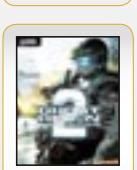
GAME-CODE: **070**


GAME-CODE: **084**

GAME-CODE: **050**

GAME-CODE: **031**


GAME-CODE: **004**


GAME-CODE: **085**

So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!

Nur 0,99 €/Spiel!

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.Block Breaker Deluxe is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries. Vans and Vans logo are registered trademarks of Vans, Inc. © 2005 Gameloft. Midnight Bowling is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Special Crime Unit, Sexy Poker Top Models, Midnight Poker Holdem are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell, Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Universal Studios Film King Kong © Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licensing LLLP. Alle Rechte vorbehalten.Das Design des Empire State Buildings ist eine Marke der Empire State Building Company L.L.C. und wird mit ihrer Genehmigung verwendet.© 2007 Gameloft. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Ubisoft, the logo Ubisoft and Might and Magic are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.The Settlers, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries.

Fakten

- 24 Disziplinen
- Neuartige Steuerung
- Online-Multiplayer
- 10 freischaltbare Charaktere
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Arcade-Feeling

PUNKTGENAU Am weitesten springt ihr bei einem Winkel von 45 Grad. BILD: N-ZONE

SPEERWERFEN Traditionell gehört auch Speerwerfen zu den Disziplinen BILD: N-ZONE

PUTZIG Die Charaktere wurden liebevoll gestaltet und sehen knuffig aus. BILD: N-ZONE

New International Track & Field

Härtetest für den Touchscreen: Konami geht mit New International Track & Field auf Weltrekordjagd.

AUTOR: DAVID MARTIN

Unglaublich: Feuerzeuge kamen zum Einsatz, Zeigefinger und Daumen wurden zusammengepresst, ja sogar Flaschendeckel wurden benutzt – nur, um bei *Track & Field* schnellstmöglich zwei Controller-Knöpfe zu drücken und die Bestzeit zu erhaschen. Anders als in der vor 25 Jahren erschienenen Arcade-Version des wahrlich schweißtreibendsten Arcade-Sportspiels in der Neuauflage für den Nintendo DS: Hierbei handelt es sich nicht um einen klassischen Button-Masher, sondern hier ist das Display eures Nintendo DS im zähen Dauereinsatz. Gelingt dem Titel also der Sprint auf das Treppchen?

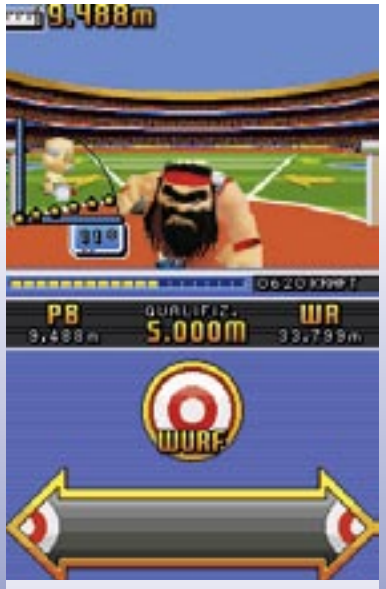
New International Track & Field für den Nintendo DS erfuhr von Entwicklerschmiede Sumo Digital eine komplette Runderneuerung und ist zugleich umfangreicher denn je. Zu Beginn des Spiels liegt es in eurer Entscheidung, entweder Einzel- oder Mehrspielerpartien auszutragen. Flitzt ihr etwa im Singleplayer-Modus gegen den Computer an die Weltspitze oder beginnt eine ruhmreiche Karriere, sprintet ihr im Multiplayer-Modus gegen eure Freunde gen Ziellinie – entweder per Einzel- oder Multikartenspiel. Dank der Wi-Fi-Unterstützung eures Handhelds erwarten euch obendrein Athleten aus aller Welt. Das Ganze funktioniert tadellos und macht vor allem mit mehreren Teilnehmern einen Heidenspaß. Vorbildlich!

UMFANGREICH UND SPASSIG ZUGLEICH

Insgesamt stehen euch in *New International Track & Field* 24 abwechslungsreiche Disziplinen zur Auswahl. Während ihr anfangs lediglich an vier Sportarten teilnehmen könnt, schaltet ihr im Verlauf der Karriere viele weitere frei: Vom 100-Meter-Sprint über Hoch-, Weit- und Stabhochsprung bis hin zu Rudern, Speerwerfen, Bogen- oder Tontaubenschießen ist in *New International Track & Field* alles dabei. Die Karriere gliedert sich in drei Schwierigkeitsgrade sowie mehrere Untergruppen. Letztere bestehen aus jeweils vier Disziplinen, deren vorgegebene Qualifikationsmarke es für das Weiterkommen zu erreichen gilt. Habt ihr dies mit Bravour geschafft, schaltet ihr nicht nur die nächstschwierige Stufe frei, sondern gleichzeitig auch neue Disziplinen. Gratulation! Mit etwas Glück begrüßt ihr fortan vielleicht auch einen der zehn freizuspielenden Charaktere in eurer Sportlerriege! Mit dabei sind unter anderem Simon Belmont aus *Castlevania*, Pyramid Head aus *Silent Hill* und Solid Snake aus *Metal Gear Solid*.

Die Steuerung des Sportspektakels ist anfangs ein wenig gewöhnungsbedürftig. Sprints und Weitsprünge lassen sich zwar sehr einfach ausführen, bei Hochsprüngen und Hürdenläufen wird's schon viel kniffliger. Bei rasend schnellen 100-Meter-Läufen bewegt ihr rasch den Stylus von links nach rechts. Bei Weitsprüngen hingegen bewegt ihr ihn erst von links nach rechts, für den punktgenauen Absprung muss zudem ein blinkender Kreis getroffen werden. Mächtig Ausdauer in den Fingern benötigt ihr hingegen beim Hürdenlauf: Den Stylus rubbelt ihr hier flink über das Display, um mit eurem Laufburschen zu sprinten. Versperrt eine Hürde die Sandbahn, müsst ihr mittels Touchpen auch hier auf einen

SIEGER Rubbelt auf dem Touchscreen, um am weitesten zu werfen und auf dem Siegertreppchen zu landen! BILD: N-ZONE



ABWURF Den Stylus rasch bewegen und auf den Kreis drücken! BILD: N-ZONE

TONTAUBE Hier zielt ihr anhand eines Pointers auf virtuelle Tontauben BILD: N-ZONE

» Arcade-Feeling: Track-&Field-Fans erkennen grundlegende Dinge wieder! «

leuchtenden Kreis drücken, damit euer Athlet anschließend gekonnt über den Holzbalken springt. Die Steuerung ist je nach Disziplin etwas hektisch und bedarf einiger Eingewöhnungszeit, funktioniert dafür aber äußerst präzise.

ARCADE-FEELING AUF DEM DS

Technisch gibt es absolut nichts zu beanstanden: *Track & Field*-Spieler der ersten Stunde werden im DS-Pendant einige grundlegende Dinge wiedererkennen. Etliche Sound-Samples etwa erklangen bereits im Arcade-Klassiker aus den Lautsprechern, wurden für die Neuauflage aber noch einmal digital aufbereitet. Die liebevolle, quietschbunte Optik ist sehr zeitgemäß und spiegelt sich vor allem im putzigen Charakterdesign wider. Hier kommt wahre Retro-Stimmung auf!

Da *International Track & Field* – wie auch seine Vorgänger – das volle Potenzial erst im Multiplayer-Modus so richtig entfaltet, kann sich dieser mit der Goldmedaille rühmen. Silber verleihen wir für die Solo-Karriere; Bronze staubt die präzise, aber in einigen Disziplinen etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung ab. ■

DAVID MARTIN
Flitzt allen davon.

Was habe ich mich auf *New International Track & Field* gefreut. Und ich bin begeistert! Das DS-Spiel macht alles richtig: Arcade-Feeling, 24 Disziplinen, kniffliger Karriere-Modus und Online-Mehrspieler – fantastisch! Die Steuerung ist für Anfänger gewöhnungsbedürftig, gestandene *Track & Field*-Fans freunden sich aber rasch damit an. Goldmedaille!

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Sumo Digital
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	12. Juni 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Mario & Sonic bei den Olymp. ...

- großer Umfang
- Retro-Feeling
- coole, freischaltbare Charaktere
- Steuerung anfangs gewöhnungsbedürftig

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 83% SOUND 82%

MULTIPLAYER **87%** SINGLEPLAYER **84%**

Für Sportspiel-Fans ein Muss! 24 Disziplinen, zehn Bonus-Charaktere und ein super Mehrspieler-Modus.

ZIELGERADE Wer den Stylus flink hin- und herbewegt, hat gute Chancen auf eine der heiß begehrten Goldmedaillen! BILD: N-ZONE

Apollo Justice: Ace Attorney

Das Gesetz hat einen neuen Namen. Apollo Justice, übernehmen Sie!

Fakten

- Interaktiver Roman mit vier Fällen
- Vierter Serienableger für den DS
- Jetzt mit neuem Hauptdarsteller
- Deutsche Bildschirmtexte
- Nur ein Speicherslot

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Verkehrte Welt: Eigentlich sollte Phoenix Wright auf der anderen Seite des Gerichtssaals sitzen, aber die Zeiten haben sich geändert. Der ehemalige Star-Anwalt hat seinen Beruf inzwischen an den Nagel gehängt und verdient seine Brötchen jetzt als professioneller Pokerspieler. Außerdem hat er in den vergangenen Jahren einige krumme Dinger gedreht, die ihm letztlich den Job kosteten. Phoenix ist in seinem Wesen viel reifer geworden, in eine Vaterrolle hineingewachsen und weitaus weniger agil als bei seinen letzten Ermittlungen. Woher kommt der plötzliche Lebenswandel? Phoenix wurde die Richterlizenz entzogen, weil er angeblich Beweise gefälscht hat – vor diesem Hintergrund war an ein Leben als Rechtsvertreter nicht mehr zu denken. Sein Zunftskollege Apollo Justice – genauso wie Phoenix ein blutiger Anfänger, der gerade frisch von der Uni kommt – hat den Gerichtssaal für sich entdeckt und wird nun auf vier Fälle angesetzt, die ihr in gewohnter Touchscreen-Manier Klick für Klick löst. Ruhe im Saal, das Gericht tagt!

SALESCH KANN EINPACKEN!

Auch der vierte *Ace Attorney*-Ableger für den DS, von denen übrigens nur drei Teile in Europa erschienen, ist kein Spiel im eigentlichen Sinne, sondern vielmehr ein interaktiver Roman mit spielerischen Elementen. Ihr klickt euch nacheinander mit dem Stylus durch alle Textboxen, plappert mit Zeugen, Verdächtigen, dem Richter und sonstigen Personen, die euch bei eurer Recherche über den Weg laufen, und lasst euch von der sehr dichten Story

GESTATTEN Das hier ist Apollo Justice, der neue Stern am Richterhimmel. BILD: NINTENDO

HEIEIEI! In brenzligen Situationen braucht Apollo sicherlich ein starkes Deo. BILD: NINTENDO

EIN KINDERSPIEL! Der erste von vier Fällen ist noch relativ leicht zu lösen. BILD: NINTENDO

in den Bann ziehen. Wir wollen an dieser Stelle nicht allzu viel verraten, können euch aber versichern, dass die Fälle von Apollo Justice den Vorgängern hinsichtlich Spannung und Umfang in nichts nachstehen. Das mag zunächst positiv klingen, allerdings nervt es unserer Meinung nach, dass die Entwickler nur extrem wenig am Spielkonzept geändert haben. Apollos Charakterdesign (äußerlich wie innerlich) ähnelt beispielsweise Phoenix sehr stark und auch Trucy, die Tochter des neuen Anwalts, ist eine fast perfekte Kopie von Mya, die euch in den Vorgängern zur Seite stand. Durch diese Maßnahme wird zwar geschickt verhindert, dass sich die Fans wegen allzu vieler Neuerungen abwenden. Aber warum führt Capcom extra einen neuen Hauptdarsteller ein, wenn sich die Geschichte – so viel sei verraten – doch meist um den alten Anwalt rankt?

NEUE DS-EXTRAS

Der erste DS-Teil war zwar fast eine 1:1-Portierung der Japan-exklusiven Game-Boy-Advance-Version, aber er enthielt ein ganz bestimmtes Spielelement, das die Fans im zweiten Ableger vermissten: die Beweisermittlung mit Fingerabdrücken. Mit dem Stylus könnt ihr auch im dritten Teil feines Staubpulver ausstreuen und die Fingerlinien durch Pusten ins Mikro anschließend zum Vorschein bringen. Außerdem wurde ein neues Element hinzugefügt, das zwar erst im späteren Spielverlauf zum Tragen kommt, aber richtig gut umgesetzt wurde: Vielleicht kennt ihr auch Personen, die beim Lügen irgendwelche Verlegenheitsgesten machen, sich zum Beispiel am Nacken kraulen oder sich an die Stirn fassen? Apollo Justice hat ein Gespür für Menschenkenntnis und kann solche Gesten bei seinen Zeugen aufdecken, indem ihr die Funktion „Sehen" benutzt. Der Spielablauf wird dann stark verlangsamt dargestellt. Habt ihr eine verdächtige Verrenkung bei einem Zeugen festgestellt, klickt ihr auf den Button „Präsentieren" und weist den Richter somit auf eure Entdeckung hin. Ein cleveres Feature, das die Richterserie perfekt ergänzt!

Ist *Apollo Justice: Ace Attorney* also ein Pflichttitel für Fans der Vorgänger? Ja, wenn ihr weitere Fälle absolvieren möchtet und nicht genug von der Story bekommen könnt. Nein, wenn euch das Gameplay schon im zweiten Teil langweilte und ihr euch neue Spielelemente erhofft – denn davon gibt es wie angesprochen nur wenige. Wir beenden unsere Ermittlungen, der Fall ist gelöst: 84 Prozent ohne Bewährung! ■

CHRISTOPH KRAUS
verdreht das Recht, wie er es braucht.

Apollo Justice: Ace Attorney ist ein prickelnder DS-Roman zum Durchklicken und Mitmachen: Beweise sammeln, Zeugen ausklopfen, Spuren freilegen und so weiter. Die Art und Weise, wie der Spieler zum Hinterfragen aufgefordert wird, ist unglaublich spannend und kreativ. Allerdings fehlen die Neuerungen im Vergleich zu den Vorgängern: Die Hauptcharaktere Apollo und Trucy gleichen Phoenix und Mya fast aufs Auge, außerdem blieb das Gameplay nahezu unverändert. Für Story-Liebhaber mag das nicht schlimm sein, aber wer in erster Linie eine neue Spielerfahrung sucht, der wird enttäuscht.

ACE ATTORNEY: APOLLO JUSTICE

Genre:	Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	09. Mai 2008
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Phoenix Wright: Ace Attorney

- Fingerabdruck-Einlage wieder enthalten
- Sehr storyintensiv (aber auch textlastig)
- Vier Fälle mit sehr langer Spielzeit
- Hauptfiguren ähneln den Vorgängern stark

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 67% SOUND 79%

MULTIPLAYER —

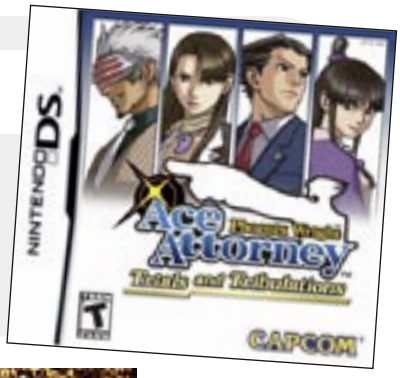
SINGLEPLAYER **84%**

Großartiges Text-Adventure mit vier Episoden, allerdings nur wenigen Neuerungen. Ohne Einspruch!

Wir wollen Ace Attorney 3!

Die große Fan-Petition auf www.n-zone.de: Macht mit, klickt mit!

Auf unserer Website www.n-zone.de haben wir eine Petition für alle *Ace Attorney*-Fans eingerichtet. Unser Ziel ist es, die Community rund um die beste Anwalts-Adventure-Serie aller Zeiten zusammenzuführen und Stimmen zu sammeln, damit der dritte (bislang in Europa unveröffentlichte) Teil der Serie irgendwann noch zu uns kommt. Registriert euch daher in unserem Forum, gebt „ace attorney fan-petition" im Suche-Menü ein, hinterlasst euren Namen und setzt damit euer Zeichen für den *Ace Attorney 3*-Release! Wir leiten die Auswertung der Petition anschließend an die Verantwortlichen bei Nintendo und Capcom weiter.



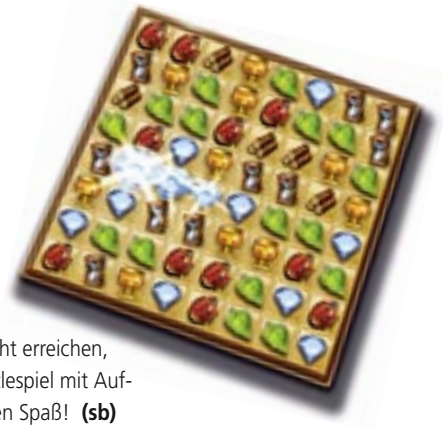
SCHWARZ-WEISS Die Geschichte wird häufig mit Rückblenden erzählt. BILD: NINTENDO

KREUZVERHÖR Hier wird ein Zeuge kräftig in die Mangel genommen. BILD: NINTENDO

VIER FÄLLE FÜR EIN HALLELUJA Vor allem die späteren Episoden sind sehr fordernd.
BILD: NINTENDO

Jewel Master: Cradle of Rome

Gründet Rom und erschafft euer Reich!



Puzzle-Games erfreuen sich in letzter Zeit großer Beliebtheit. Cerasus präsentiert uns hier ein Spiel, das mit einem ähnlichen Spielprinzip wie *Puzzlequest* aufwartet. Ziel ist es, Rom zu erbauen und zur Weltmacht zu werden. Dazu vertauscht ihr per Stylus im Spielfeld auf dem Touchscreen jeweils zwei Spielsteine um drei gleiche Exemplare in einer Reihe liegen zu haben. Diese verschwinden dann vom und landen auf eurem Konto. Auf dem oberen Screen seht ihr währenddessen die Anzahl eurer Rohstoffe und die euch für den nächsten Zug verbleibende Zeit. Wenn ihr alle Bedingungen erfüllt und den Level abgeschlossen habt, dürft ihr vom gewonnenen Geld und den Rohstoffen Rom erbauen. Jedes Gebäude verschafft euch neue Boni, Spielsteine oder Spezialfähigkeiten. Dadurch wird das Spiel immer anspruchsvoller, bleibt aber auch extrem abwechslungsreich. Sobald ihr den Story-Modus durchgespielt habt, dürft ihr alle freigespielten Levels im Relax-Modus sofort anwählen und könnt darin versuchen, euren persönlichen Highscore zu brechen. Dank der intuitiven Steuerung und des süchtig machenden Spielprinzips ist das Game allen Puzzle-Fans zu empfehlen. Ganz die Klasse eines *Puzzle Quest* kann *Cradle of Rome* nicht erreichen, dennoch macht das Puzzlespiel mit Aufbausimulations-Elementen Spaß! **(sb)**

TEST

JEWEL MASTER: CRADLE OF ROME

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Rondomedia
Entwickler:	Cerasus
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	4. June 2008
Spieler:	1
Web:	www.rondomedia.de
Alternativen:	Puzzle Quest: Challenge of ...

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 70% SOUND 72%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **76%**

Gelungenes Puzzlespiel mit süchtig machendem Spielprinzip – dank einiger Innovationen sehr zu empfehlen!

KOMBO Zerstört ihr blockierte Spielsteine, fallen alle darüber liegenden hinab. BILD: N-ZONE

Iron Man

Auch auf dem DS darf das eiserne Kerlchen wüten!

Neben der Wii-Version flatterte uns auch gleich die DS-Versoftung des erfolgreichen Kinostreifens ins Haus. Auch hier spielt ihr als Iron Man Teile der Story des Films nach und dürft euch zusätzlich über einige vollkommen neue Inhalte aus den Comics freuen. Als Tony Stark lauft und fliegt ihr in eurer Rüstung durch Levels und zerstört die Waffenkreationen eurer eigenen Firma. Dabei verwendet ihr den Touchscreen, um die Richtung und den Einsatz eurer Waffen zu koordinieren. Grafisch sind auch hier die ersten Levels schön, aber nicht gerade abwechslungsreich in Szene gesetzt. Später wiederholt sich alles zu häufig und ihr werdet schnell müde – vor allem aufgrund des eintönigen Spielprinzips. Das Aufrüsten des Anzugs und die verschiedenen Waffen fesseln euch immerhin eine Weile an das Handheld. Auch das Ausprobieren der Waffen und Upgrades macht zumindest anfangs wirklich Spaß. Die Sprachausgabe in der DS-Version ist gelungen, nur stört euch die Hintergrundmusik recht früh. Aufgrund der anderen Storyline und der Upgrades motiviert das Spiel zumindest für eine Weile. Action-Fans werden trotzdem an *Iron Man* Gefallen finden. Insgesamt jedoch ist die Präsentation einen Tick zu schwach und der Umfang zu gering. So wird das Spiel dem gelungenen Film nicht gerecht und man bekommt nur eine mittelmäßige Filmumsetzung präsentiert. **(sb)**

IMPOSANT Mit dieser Waffe bekämpft ihr problemlos eure Widersacher. BILD: N-ZONE

TEST

IRON MAN

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	A2M
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	2. Mai 2008
Spieler:	1
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Lunar Knights

WERTUNG STEUERUNG 70% GRAFIK 58% SOUND 57%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **60%**

Sehr geradlinige Filmumsetzung mit einigen Mängeln. Fans können aber eine Proberunde wagen!

Testen und fett sparen!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt 3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Sonderheft für nur € 10,50!

34% SPAREN
+ Sonderheft gratis

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es das aktuelle *Smash*-Sonderheft von N-ZONE gratis dazu.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

N-ZONE-Sonderheft 01/08 „Super Smash Bros."

(Prämien-Nr.: 003409)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PN MI 14

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

BLICK NACH JAPAN

SEBASTIAN BILLMEIER kommentiert.

Fortsetzungen und Spin-offs auf dem Vormarsch?

Dass die Japaner ein spieleverrücktes Völkchen sind, ist uns ja wohlbekannt. Und dass sie neuen Spielideen und -konzepten gegenüber sehr aufgeschlossen sind, wissen wir auch. Sieht man sich die erscheinenden Games aber einmal genau an, merkt man, dass vor allem Serien mit langer Historie und vielen Spielen reißenden Absatz finden. Titel wie *Final Fantasy, Dragon Quest, Kingdom Hearts* oder auch die *Monster Hunter-, .hack//-* und *Tales of*-Serie sind beliebt wie eh und je. Und auf dem japanischen Markt zeigt sich das in vielen Formen. So gibt es zu jeder dieser Serien nicht nur massenhaft Merchandise, von dem wir nur träumen können, mehr noch bekommt jede dieser Serien eine oder mehrere eigene Manga- oder Anime-Umsetzungen und wird zusätzlich als unkomplizierte Story in Buchform veröffentlicht. Was wir in Europa von den vielschichtigen Geschichten unserer Lieblingsserien mitbekommen, ist wirklich nur ein Hauch der wahren Ausmaße, die diese Serien im Land der aufgehenden Sonne besitzen. Ich hoffe einfach, hier irgendwann beim Händler meines Vertrauens den offiziellen *Monster Hunter-* und *Tales of Symphonia*-Manga zu erblicken und mit einer Flut von *Final Fantasy*-Merchandise überschüttet zu werden. Bis dahin heißt es, sehnsüchtig nach Japan blicken oder den teuren Import wagen. Wir müssen den Japanern ja irgendwie zeigen, dass auch wir zusätzlichen Content zu unseren langjährigen Lieblingsserien möchten!

NEWS-TICKER

NEUE DS-FARBEN IN DEUTSCHLAND!

Zwar gehört diese News nicht in den Import-Bereich, doch sie erreichte uns so kurz vor Redaktionsschluss, dass wir nur hier Platz dafür schaffen konnten. Der DS bekommt neue Farben spendiert! Ab dem 13. Juni bekommt ihr den Handheld auch in rot, limettengrün und türkis-blau. Letztere Variante ist bereits in Japan und den USA erhältlich. Mit rot und grün werden nur wir ausgestattet. Schick, oder?

Konami Gamer's Night 2008

Konami lässt die Katze aus dem Sack

DIVERSE | **Hersteller:** Konami, **Web:** www.konami.com

Wie jedes Jahr kurz vor der E3 präsentieren auch dieses Jahr viele Spiele-Hersteller ihre Produkte auf eigenen kleinen Events. So auch Konami, die neben dem Erscheinen von zwei *Lost in Blue*-Titeln und *Castlevania: Order of Ecclesia* auch Infos über ihr Spiel *Rock Revolution* bekannt gaben. In *Castlevania* seid ihr diesmal Teil der namensgebenden Bruderschaft von Ecclesia, die sich die Ausrottung Draculas und seiner untoten Horden zur Aufgabe gemacht hat. Mit einem neuartigen Angriffssystem von über 100 Attacken und mehr als 20 Spielabschnitten steht uns hier wohl wieder ein richtig großer Titel bevor. Der nunmehr dritte DS-Teil der *Lost in Blue*-Serie tritt direkt in die Fußstapfen der Vorgänger und lässt euch wieder auf einer einsamen Insel überleben. Diesmal erforscht ihr zusätzlich die mysteriöse Vergangenheit der Hauptfiguren Sam und Claire. Momentan noch unter dem Arbeitstitel *Lost in Blue* bekannt, werdet ihr in der Wii-Version, die einer völlig eigenständigen Story folgt, sogar eigene Haustiere besitzen. Durch die Möglichkeiten der Wii sollt ihr zudem viel realistischer mit eurer Umgebung interagieren können. Der letzte Titel, *Rock Revolution*, der für Wii und DS erscheinen wird, soll insgesamt 40 spielbare Songs bieten. Auch wenn man Gitarre und Bass spielen kann – der Fokus des Spiels liegt ganz klar auf den Drums. Ob der *Guitar Hero*-Rivale sich durchsetzen wird, muss sich aber erst zeigen, interessant sieht er allemal aus. **(sb)**

RIESIG Euer Waffenarsenal scheint wieder sehr groß zu sein, damit ihr euch Feinde vom Leib halten könnt. BILD: KONAMI

PUTZIG Die ersten Bilder wecken bereits die Vorfreude auf eine tolle Umsetzung des DS-Spielprinzips. BILD: KONAMI

GESTRANDET Kämpft auf einer menschleeren Insel ums Überleben. BILD: KONAMI

ROCKIG Grafisch wird die Wii-Version wie gewohnt unter dem Niveau dieses Xbox-360-Screenshots liegen. BILD: KONAMI

Sega kooperiert mit Platinum Games

Das neue Studio der Okami-Macher enthüllt zwei Spiele

DIVERSE | **Hersteller:** Sega, **Entwickler:** Platinum Games, **Web:** www.platinumgames.co.jp

Nachdem Sega seine Partnerschaft mit der Entwicklerschmiede Platinum Games verkündete, wurden schon die ersten drei von insgesamt vier Gemeinschaftsprojekten (zwei davon exklusiv für Nintendos Konsolen) vorgestellt. Der skurrilste Vertreter dieser Games war sicherlich *Mad World*. Das Wii-Spiel ist komplett in Schwarz-Weiß gehalten, nur die expliziten Gewaltdarstellungen sind blutrot dargestellt. Und davon hat das Spiel reichlich zu bieten. Dass die Hauptfigur Jack am rechten Arm eine Kettensäge montiert hat, ist da auch nicht weiter verwunderlich. In dem Action-Spektakel vermöbelt ihr allerlei Bösewichte mit Unmengen an Waffen. Der Gewaltgrad ist dabei so unrealistisch überzeichnet, dass er comicartig wirkt. Fraglich ist es dennoch, ob es ein derart blutiges Spiel so bis zu uns nach Deutschland schafft, was wir stark bezweifeln. Als zweites Game für Nintendo-Konsolen wurde *Infinite Line* für den DS angekündigt. In diesem futuristischen Rollenspiel dürft ihr über 150 verschiedene Raumschiffe bauen, detailliert ausrüsten und kontrollieren. Daneben bietet der Titel über 200 verschiedene Charaktere und zudem die Möglichkeit, mehrere Schiffe zeitgleich zu steuern. Das RPG mit dem etwas anderen Setting ist ebenfalls für 2009 angesetzt. **(sb)**

BLUTIG Das Spiel ist ein einziges blutiges Kunstwerk aus Schwarz, Weiß und Rot. BILD: SEGA

BÖSE Dieser Move könnte ironischer kaum sein. Man beachte das Motiv des Warnschilds! BILD: SEGA

PRÄCHTIG Schon die Konzeptskizzen der Raumschiffe machen einen tollen Eindruck und Lust auf mehr. BILD: SEGA

Japan- und US-Termine

In den USA oder in Japan erscheinen viele Wii- und DS-Spielehits meist mehrere Wochen früher als bei uns. Importfreunde sehen hier auf einen Blick, wann ein lohnenswerter Titel kommt.

Japan-Termine

Emblem of Gundam	DS	Erhältlich
Family Stadium	Wii	Erhältlich
Luminous Ark 2: Will	DS	Erhältlich
Dungeon of Windaria	DS	Erhältlich
Front Mission 2089: BoM	DS	Erhältlich
Tales of Symphonia DotNW	Wii	26. Juni
Biohazard 0	Wii	10. Juli
Dragon Quest V	DS	17. Juli
Naruto Shippuden	DS	17. Juli
Imabikisou: Kamei Hen	Wii	07. August

US-Termine

Death Jr. Root of Evil	Wii	Erhältlich
Myst	DS	Erhältlich
Castle of Shikigami III	Wii	Erhältlich
Monkey King	Wii	Erhältlich
Lego Indiana Jones	Wii	Erhältlich
Summon Night – Twin Age	DS	06. Juni
Guitar Hero: On Tour	DS	22. Juni
Final Fantasy Tactics A2	DS	24. Juni
Final Fantasy Fables: ...	Wii	08. Juli
Final Fantasy IV	DS	22. Juli

AKTUELLES AUS DEN USA

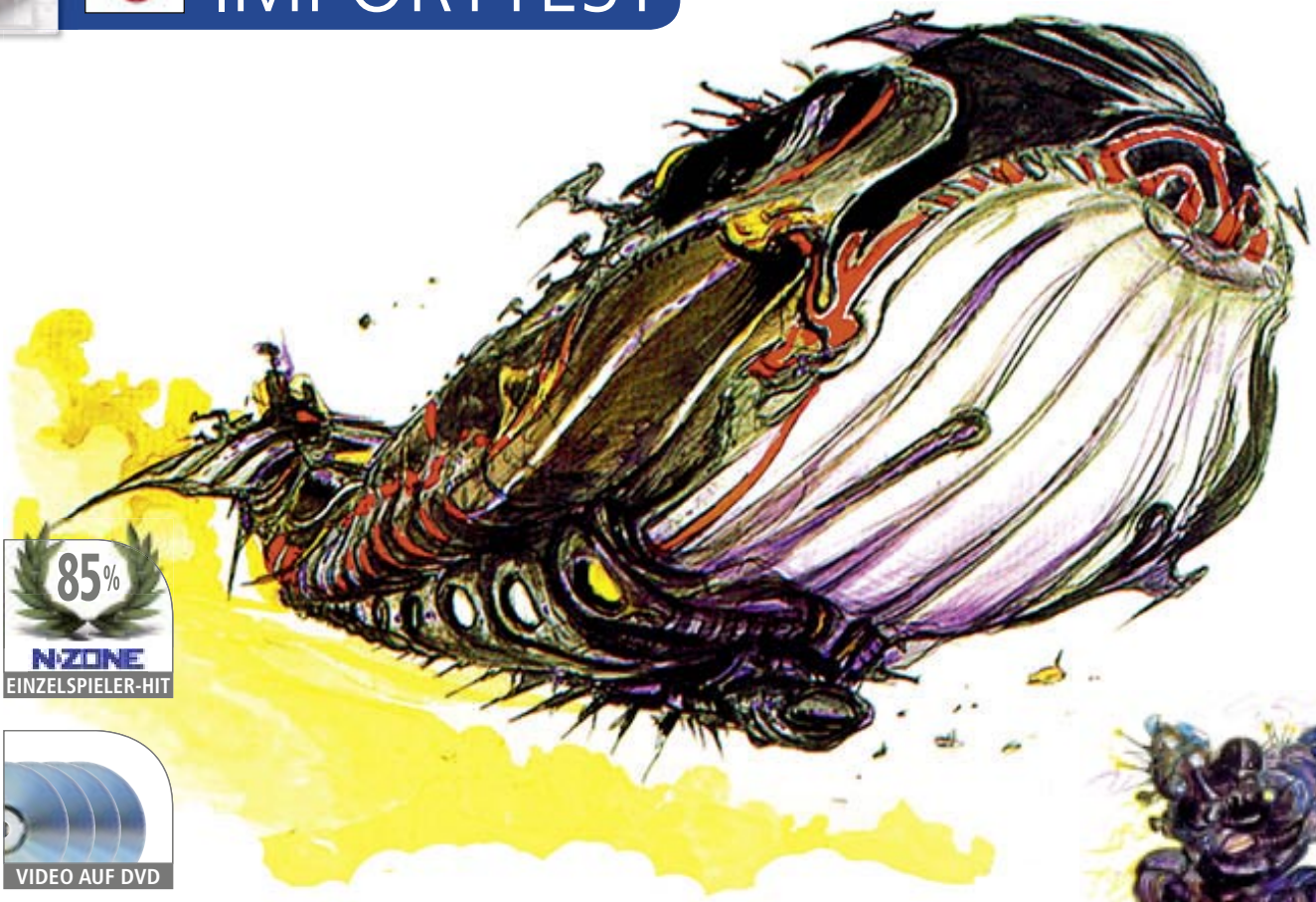
BENJAMIN BECKER berichtet.

Hat nur Nintendo Hitpotenzial?

Etwa zwanzig Millionen Wiis wurden seit Launch der Konsole weltweit verkauft. Nintendo liegt damit klar vor Microsoft und Sony. Das einstige Sorgenkind steht nun als Musterschüler da und wir freuen uns, denn wir haben die Konsole Nummer eins zu Hause stehen. Da sollte es doch an genialen Games nicht mangeln. Oder? Klar gibt es jede Menge cooler Games, etwa *Super Mario Galaxy, Metroid Prime 3* oder *Mario Kart Wii*. Doch nicht nur Nintendo stellt Spiele her und seitens der Drittheresteller ist die Ausbeute an wirklich originellen Titeln speziell für die Wii erschreckend gering. *Zack & Wiki* oder *No More Heroes* zeigen eindrucksvoll, welche genialen Spielideen auf der Wii verwirklicht werden können. Doch das Gros des Dritthersteller-Lineups machen seichte Casual-Games, mittelmäßige Filmumsetzungen oder Portierungen älterer Games aus. Hat denn nur Nintendo das Zeug, geniale Wii-Exklusivtitel zu produzieren? Die Ankündigung von *Mad World* wirkt trotz der eher düsteren Thematik des Spiels beruhigend auf mich. Denn sie zeigt, dass es noch Entwickler gibt, die sich wirklich Gedanken um die Wii machen und mit völlig neuen und ungewöhnlichen Spielkonzepten daherkommen. Das ist natürlich ein Wagnis, das gewaltig schiefgehen könnte – gerade finanziell. Doch vielleicht haben Spielideen wie diese eine große Zukunft auf der Wii. Ich freue mich jedenfalls über jedes Spiel, das neue Wege beschreitet.

NEWS-TICKER

MARIO SCHLÄGT NIKO Wer hätte das gedacht? *Mario Kart Wii* hat im April größeren Absatz als die PS3-Version von *GTA IV* für die PS3 gefunden. Mit insgesamt 1.120.000 verkauften Exemplaren im Vergleich zu 1.000.000 verkauften *GTA*-Spielen können die Nintendo-Entwickler wirklich stolz auf sich sein! Unangefochtener König des Monats April ist jedoch die Xbox-360-Version von *GTA IV* mit insgesamt 1.850.000 verkauften Games.



85%
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Remake des Originals
- Komplett neu animiert!
- Neue Features wie Mini-Games
- Erschien zum 20-jährigen Serienjubiläum

Final Fantasy IV

Ein Klassiker als Jubiläumsgeschenk?

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

1987 erblickte das erste *Final Fantasy* das Licht der Welt. Wer hätte damals damit gerechnet, dass daraus einmal eine der berühmtesten Spieleserien der Welt werden würde? Mehr als 30 verschiedene Titel, darunter viele Serienableger, zwei animierte Filme und insgesamt 49 offizielle Soundtracks existieren bereits. Da ist es nicht verwunderlich, dass Square Enix es sich zum 20-jährigen Jubiläum nicht nehmen ließ, die Serie gebührend zu feiern. Neben Remakes von *Final Fantasy I & II* für die PSP und diversen weiteren Ankündigungen erschien in Japan *Final Fantasy IV* für den Nintendo DS. Nachdem nun der Releasetermin für die USA feststeht, haben wir das Remake dieses Klassikers für euch genauer unter die Lupe genommen.

GEZEICHNET Als schwarzer Ritter habt ihr ein schweres Schicksal. BILD: N-ZONE

KLASSIKER IM NEUEN GEWAND

An der Story hat sich im Vergleich zum Original nichts geändert. Ihr schlüpft in die Haut des schwarzen Ritters Cecil, der mit seiner Einheit im Auftrag des Königs sagenumwobene Kristalle einsammelt. Als er jedoch beginnt, an den Absichten des Herrschers zu zweifeln, schickt dieser ihn auf eine selbstmörderische Mission. Damit beginnt für ihn das größte Abenteuer seines Lebens, bei dem er versucht, sich vom Pfad des Bösen abzuwenden und die Welt zu retten.

Auf seiner Reise trifft Cecil allerlei Freunde, die ihn unterstützen und von denen jeder seine eigene tragische Geschichte zu erzählen hat. Natürlich stellen sich euch aber auch allerhand Bösewichter und Monster in den Weg, denen ihr euch in Kämpfen auf einem separaten Bildschirm stellt. In *Final Fantasy IV* kam dabei zum ersten Mal das Active Time Battle-System (ATB) zum Einsatz, das später bezeichnend für die Serie wurde. Dabei füllt sich für jede eurer Spielfiguren ein Balken auf dem unteren Bildschirm. Ist dieser voll, könnt ihr eure Angriffe auswählen, Monster beschwören oder Kameraden heilen. Dadurch werden die Kämpfe weitaus taktischer – zwischen eurer und der Kampfgeschwindigkeit der Gegner besteht nun ein sichtbarer Unterschied. Ansonsten lauft ihr über die Oberwelt, betretet dort verschiedene Höhlen und Dörfer und setzt

KRISTALLE Wer diese riesigen Magiequellen besitzt, hat unglaubliche Macht! BILD: N-ZONE

HITZIG Spezialeffekte begleiten die Angriffe eurer Charaktere. BILD: N-ZONE

GESPRÄCHIG Die Bewohner jeder Stadt geben euch wertvolle Hinweise. BILD: N-ZONE

unbeirrt euren Weg fort, immer auf der Suche nach eurer wahren Bestimmung. Gesteuert wird mit den Tasten. Auf dem unteren Bildschirm seht ihr immer eine Übersichtskarte, die euch sogar Schatztruhen anzeigt. Eine Touchscreen-Steuerung ist ebenfalls integriert, benötigt wird sie aber nicht wirklich. Beide Steuerungsvarianten funktionieren einwandfrei.

VERÄNDERUNGEN BRAUCHT DAS LAND

Natürlich hat Square auch hier wieder ein paar kleine Änderungen am Spiel vorgenommen, um auch Spielern, die firm mit der Geschichte sind, ein spannendes Spielerlebnis zu bieten. Da wären zum einen Veränderungen im Kampfsystem: Jeder Zauber hat jetzt eine gewisse Wirkdauer, die verstreichen muss, bevor er startet. Das verleiht den Kämpfen eine weitere taktische Note. Zudem wurden fünf Minispiele integriert, in denen ihr eure Fingerfertigkeit unter Beweis stellen müsst. Bei gutem Abschneiden verstärkt sich damit eure neue Bestia, die nach ihrer Beschwörung eine eurer Kämpferinnen sogar ersetzen kann! Daneben habt ihr nun die Möglichkeit, euren Charakteren neue Spezialfähigkeiten beizubringen. So kann der dunkle Ritter Cecil nun auch Dragoner- oder Bardenfähigkeiten anwenden, wenn euch danach ist. Kenner der Story werden auch kleinere Abweichungen und Erweiterungen im Verlauf der Geschichte bemerken, gravierend verändert wurde dort jedoch nichts.

AUSBLICK Bei so einer Aussicht stockt jedem erst einmal der Atem. BILD: N-ZONE

HÖCHSTE ROLLENSPIELKUNST

Dieses Spiel hat mit seiner fesselnden Geschichte, dem damals völlig neuartigen ATB-System und den sympathischen Charakteren das Rollenspielgenre geprägt. Musikalisch wurden die Originalmelodien überarbeitet und präsentieren sich nun in neuem – aber immer noch wiedererkennbarem – Gewand. Puristen und Fans des Originals könnte das (wie die überarbeitete Grafik) natürlich ein Dorn im Auge sein. Insgesamt liefert man euch hier ein Stück Videospielgeschichte in zeitgemäßer Optik. Wer das Original gespielt hat, fühlt sich sofort heimisch, alle anderen Rollenspielfans werden spätestens nach diesem Titel die Serie lieben. Mit etwas Glück erscheint das Game noch in diesem Jahr bei uns! ■

SEBASTIAN BILLMEIER
gratuliert zum Jubiläum!

Es ist schon erstaunlich, wie lange Spiele-Serien überleben können. Und ich bin mir mittlerweile sicher, dass nicht jede Reihe mit der Zeit besser wird. Die Klassiker von *Final Fantasy* sind wirkliche Meilensteine der Videospielgeschichte. Auch wenn der vierte Teil nicht mein Lieblingsteil der Serie ist, hat er mich dennoch mit seinen sympathischen Charakteren, der tollen Geschichte und nicht zuletzt mit der überarbeiteten Grafik einmal mehr mit dem *Final Fantasy*-Fieber infiziert. Wann beginnt man das Game schon mal mit einem Bösewicht? Wirklich toll, Square Enix! Weiter so! Jetzt bitte noch ein Remake des sechsten Teils!

FINAL FANTASY IV

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Sprache:	Japanisch
Sprachbarriere:	Hoch
Europa-Termin:	Nicht bekannt
Spieler:	1
Web:	www.square-enix.com/jp
Alternativen:	Final Fantasy III

- Komplett in 3D
- Fantastische Hintergrundgeschichte
- Viele Sidequests
- Stellenweise hoher Schwierigkeitsgrad

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
80%	87%	83%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	85%

Auch viele Jahre nach der Erstveröffentlichung macht dieses Spiel noch Spaß und sieht noch klasse aus!

Docking Station

Limited EA Sports Edition

Die modular aufgebaute Docking Station lässt euch dank ihrer vier Steckplätze und verschiedener mitgelieferter Einsätze selbst entscheiden, was ihr verstauen wollt; also wahlweise vier Wii-Fernbedienungen, zwei Fernbedienungen und zwei Nunchuk-Controller oder drei Fernbedienungen und ein Nunchuk-Controller. Die ersten beiden Slots können überdies auch als Lademöglichkeit für die zwei ebenfalls im Lieferumfang enthaltenen Lithium-Ionen Akkus (einzeln oder direkt mit der Wii-Fernbedienung) verwendet werden. Die Ladefunktion ist unabhängig von der Konsole abschaltbar, drei farbige LEDs klären euch über den Ladezustand der Akkus auf. Auf der Vorderseite des vertikalen „Lade-Standfußes" prangt das EA-Sports-Logo. ■

TEST

DOCKING STATION L. E.

Typ:	Ladestation
Hersteller:	Pebble Entertainment
Web:	www.pebble-entertainment.com
Preis:	Ca. € 29,-
Preis-Leistung:	Gut

- Viel Flexibilität dank modularem Aufbau
- Zwei Akkus im Lieferumfang
- Mit offizieller EA-Sports-Lizenz
- Nur in Silber erhältlich

WERTUNG ★★★★½

Das neunteilige Set schafft nicht nur Platz im Regal, sondern erspart euch dank mitgelieferter Akkus auch den Kauf von Batterien. Die Verarbeitung ist okay.

Kabelloser Nunchuk-Adapter

Euch stört das lästige Kabel zwischen Wii-Fernbedienung und dem Nunchuk? Ihr braucht mehr Bewegungsfreiheit bei *Wii Sports* und Co.? Dann hat der britische Zubehörspezialist Logic3 die passende Lösung im Programm. Mit dem kabellosen Nunchuk-Adapter könnt ihr das original Nintendo-Nunchuk ohne die Einschränkungen des Kabels verwenden. Einfach das Nunchuk einsetzen, das Kabel im Inneren des Adapters verstauen und den Empfänger an der Fernbedienung anschließen – fertig! Dank des ergonomische Designs ist der Adapter sowohl für die linke als auch die rechte Hand geeignet. Betrieben wird das Funk-Helferlein mit zwei AAA-Batterien. Gewöhnungsbedürftig ist allerdings das etwas seltsame Design im „Bügeleisen-Look". ■

TEST

KABELLOSER NUNCHUK-ADAPTER

Typ:	Funk-Controller
Hersteller:	Logic3
Web:	www.logic3.com
Preis:	Ca. € 18,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- Schafft mehr Bewegungsfreiheit ohne Kabel
- Ideal für hektische Sportspiele
- Kein Akku, nur Batteriebetrieb
- Ungewöhnliches Design

WERTUNG ★★★½★

Gerade bei bewegungsintensiven Spielen wie *Summer Athletics* stört mit dem Nunchuk-Adapter endlich kein Kabel mehr. Wer sich ständig verheddert, greift zu!

Deluxe Starter Pack

Mit dem Deluxe Starter Pack von Logic3 seid ihr auf einen Schlag bestens ausgerüstet. Für knappe 40 Euro werden mitgeliefert: ein Handgriff für die Wii-Fernbedienung im Gamepad-Stil mit integrierter Schultertaste, zwei Ersatz-Handschlaufen für die Fernbedienung, sechs Silikon-Abdeckungen für die Anschlüsse und Schnittstellen der Wii-Konsole (gegen Schmutz und Staub), eine kabellose, batteriebetriebene Sensorleiste mit automatischer Abschaltfunktion sowie eine Tasche für Fernbedienung und Nunchuk. Doch das ist noch nicht alles. Ein Komponentenkabel, ein Akku für die Wii-Fernbedienung mit USB-Ladekabel sowie zwei Kabelaufroller vervollständigen das Paket und lassen bis auf Tennisschläger und Co. kaum Zubehörwünsche offen. ■

TEST

DELUXE STARTER PACK

Typ:	div. Zubehör
Hersteller:	Logic3
Web:	www.logic3.com
Preis:	Ca. € 39,-
Preis-Leistung:	Gut

- Komponentenkabel
- Kabellose Sensorleiste
- Ideal für Wii-Neubesitzer
- Einige Teile braucht man nicht wirklich.

WERTUNG ★★★★½

Das 16-teilige Zubehörpaket enthält viele sinnvolle, aber auch einige weniger nützliche Teile. Die Highlights: Sensorleiste und YUV-Kabel.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
Ladestation	Zubehör	Bigben	€ 20,-	★★★★★
Remote Cover	Zubehör	Brooklyn	€ 10,-	★★★☆☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 25,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 20,-	★★★½☆
WiiStand	Zubehör	Bigben	€ 17,-	★★★½☆
Wireless Sensor Bar	Zubehör	Hama	€ 15,-	★★★★☆
Wii Dual Charger	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★★
Nyko Charge Station	Zubehör	Nyko	€ 25,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
GAMECUBE				
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
NINTENDO DS				
Crystal Pack	Zubehör	Logic3	€ 15,-	★★★★☆
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★☆
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
DS-Headset	Zubehör	Logic3	€ 10,-	★★★☆☆
DS Lite Reiseset	Zubehör	Madrics	€ 25,-	★★★★☆

Wii will entertain you!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Extra zusätzlich: exklusive DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
In *Harvest Moon: Magical Melody* bewirtschaftet ihr einen Hof, produziert Getreide, Milch, Eier und Wolle, verdient Geld damit und erweckt die Erntegöttin zu neuem Leben. Und nach der Arbeit könnt ihr auf ländlichen Festen oder in Minispielen mit bis zu drei Freunden ausspannen. So natürlich war der Weg zurück zur Natur noch nie.
Prämien-Nr.: 003408

Boom Blox (Wii)
In *Boom Blox* müsst ihr mithilfe der Wii-Fernbedienung Konstrukte aus Blöcken zum Einsturz bringen. Das kniffelige Vergnügen bietet euch über 300 Levels und darüber hinaus einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler. Mit dem komplexen Editor baut ihr zudem eigene Levels und könnt diese via Internet an Freunde schicken.
Prämien-Nr.: 003462

NfS ProStreet (Wii)
Mit *Need for Speed ProStreet* taucht ihr tief in die Streetracing-Szene ein und begebt euch an die spannendsten Schauplätze der Welt. Euer Ziel ist es, das ultimativ getunte Wettbewerbsauto zu bauen, mit ihm an packenden Showdowns teilzunehmen und euren Ruf gegen die besten Streetracer zu verteidigen.
Prämien-Nr.: 003307

50-EURO-Gutschein für sqoops
Der Einkaufsgutschein von sqoops hat einen Wert von satten 50 Euro und kann für alle Artikel im sqoops-Shop, den ihr im Internet unter www.sqoops.de findet, eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. So bekommt ihr auch genau das, was ihr wollt! Viel Spaß beim Shoppen!
Prämien-Nr.: 003338

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von

N-ZONE

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

PN PR 45

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

LESERBRIEFE

» Mario Kart Wii ist eine Itemballerei, die einem wirklichen Mario-Kart-Crack nur kurz Freude bereiten wird. «

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Neben einem hübschen Bild erreichte uns diesen Monat ein recht kritischer Brief zum neuen Mario Kart. Der Vorwurf: Das Spiel ist einfach viel zu leicht!

Leserzitate

Auf weitere viele Jahre N-Zone und habt Spaß an eurem Job, denn wir Leser danken euch dafür!
MARCEL SCHUMACHER

JA, ich bin absoluter Waluigi-Sympathisant!!!!
NIELS ASSENMACHER

Noch einen Monat warten, dann wird endlich *SSBB* gezockt! Ich halt es kaum noch aus!
KARSTEN

Wann wird WiiConnect24 denn endlich mal wirklich sinnvoll genutzt?
MARK SCHRÖDER

Wehe, Nintendo zeigt auf der E3 einen neuen DS. Ich habe mir grade erst den Lite neu gekauft. ;-)
TOBIAS

Schade, dass wirklich einzigartige Spiele wie etwa Okami oder No More Heroes nicht genauso oft verkauft werden wie irgendwelche öden Neuauflagen populärer Spiele-Reihen.
JOCHEN STEINER

LESERPOST + KLEINES KUNSTWERK

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
als ich die Geschichte mit dem „Nintendo-Dschungel-Camp" gelesen habe, kam mir spontan eine witzige Idee. Ich würde mich freuen, wenn ihr meinen Brief und das Bild abdruckt, dann könnte ich ein Mal im Leben in der N-ZONE stehen. Ich bin kreativ und habe eigene Comic- und Spiel-Ideen. Leider ist es schwer, in diesem Bereich etwas zu erreichen.

Der Leser David P. in der vorletzten Ausgabe hat absolut Recht: Vergleicht man den ganzen Internetbereich der Xbox 360 mit dem der Wii, dann wirkt die Wii-Variante wie eine lieblos gemachte, abgespeckte Version, in der viele wichtige Funktionen fehlen! Ich vermisse ein Wii-Update, mit dem man das coole blaue Licht leuchten lassen kann, das die Wii importfähig macht oder mehr Möglichkeiten zur Mii-Erstellung bringt.

Was ich auch blöd finde, ist, dass die Wii nicht DVD- und MP3-fähig ist und dass für die VC so selten gute Spiele und Importversionen bereits erhältlicher Spiele erscheinen. Mich würde die japanische Version von *Mario Kart 64* und *Streets of Rage 3* (jap.: *Bare Knuckles 3*) interessieren, denn in der deutschen Version fehlt ein ganz bestimmter Charakter, den man sogar freispielen kann: „Ash"!!

Das wars auch schon. Ich wünsche euch noch viel Erfolg. Ihr seid die Besten!
STAMMLESER KAI

MARIO KART Wii UNTERFORDERT

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ich Spiele seit gut 18 Jahren Videospiele und bin absoluter Nintendo-Fan. Ich weiß, ihr könnt nichts dafür, aber ich mache mir mal ein bisschen Luft: Ich habe mir natürlich *Mario Kart Wii* gekauft, bin allerdings etwas enttäuscht, denn schon beim ersten Spielen habe ich in allen Cups sofort Gold geholt. Wenn es keine Charaktere freizuspielen gäbe, dann hätte ich die 50ccm- und die 100ccm-Klassen gar nicht angerührt. Okay, man muss auch auf die Spieler Rücksicht nehmen, die das Spiel zum ersten Mal spielen, aber der Mensch wächst doch mit seinen Aufgaben, oder? Ich erinnere mich noch gut daran, *Mario Bros. 1*, *Zelda I*, *Mega Man 1-4*, *Metroid* und mehr auf dem NES gespielt zu haben. Abspeichern und morgen weiterspielen gab es damals noch nicht und der Schwierigkeitsgrad lag deutlich über dem eines heutigen Durchschnittsspiels. Mann, war ich stolz, als ich *Mario Bros.* durchgespielt habe ohne eine Warp-Röhre zu benutzen. Das kommt heute leider nicht mehr oft vor,

ZEICHENTALENT Kai hat unser Dschungel-Camp wirklich toll illustriert. Respekt! BILD: PRIVAT

denn in *Mario Kart Wii*, über das ich ja eigentlich etwas sagen wollte, wurde es leider versäumt, den Gegnern fahrerisches Können einzuprogrammieren. Selbst in den höheren Klassen kann man ohne Probleme den anderen 11 Fahrern davonfahren. Aber das lässt die Wii dann doch nicht zu. Anstelle einer fahrerischen Herausforderung, die eventuell Spaß machen würde, wird man sofort mit Stachelpanzern und Blitzen ruhiggestellt, bis das Hauptfeld wieder aufgeholt hat.

In Bowsers Festung habe ich in der Spiegel-Klasse, im Special Cup, in drei Runden 14 Stachelpanzer und 5 Blitze abbekommen!

So viele Blitze und Stachelpanzer habe ich noch nicht gehabt, seit ich mir *Mario Kart Wii* gekauft habe. Ich finde, das stört den Spielfluss immens. Dass das Driften jetzt automatisch oder manuell geht, nimmt auch das letzte bisschen fahrerische Qualität aus dem Spiel.

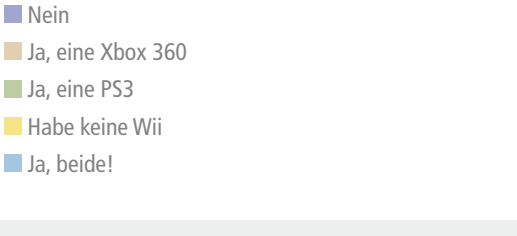
Ihr schreibt immer eine kleine Zusammenfassung bei den Tests, das mach ich jetzt auch mal: *Mario Kart Wii* ist, im Single-Player Mode – im Gegensatz zu den anderen Teilen der Serie, wegen seiner lächerlichen Leichtigkeit für Hardcore-Gamer nicht auf lange Sicht motivierend. Die 26 Fahrer und ihre Fahrzeuge sind in weniger als 5 Stunden freigespielt, die Cups werden meistens schon beim ersten Mal mit Stern und Gold gewonnen. Gegen Freunde anzutreten, die das Spiel oder MK-DD für GC nicht besitzen, ist langweilig, denn die sind chancenlos. Nur im Online-Modus, wenn man einen Gegner findet, der auf einem ähnlichen Level wie man selbst ist oder mit Freunden, die das Spiel beherrschen, kommt wirklich Freude auf. Schade ist, wenn man wirklich jemanden findet, der online „was draufhat", kann man sich nicht mit ihm verabreden, um wieder gegeneinander zu spielen. Alles in allem ist *MK Wii* eine Item-Ballerei, die einem wirklichen *Mario Kart*-Crack nur kurz Freude bereiten wird, weil er dann alles durchgespielt hat. Leider kann ich dem Singleplayer-Modus daher nur 70% geben, der Multiplayer bekommt 89%, wegen der gelungenen Online-Option. Macht weiter so, liebe N-Zone! Ich hoffe, Nintendo denkt auch mal wieder an die Leute, die sie groß gemacht haben und nicht nur an den Casual Gamer. Bleibt nur eine Frage: Wann können wir mit Sonic, Pit und Samus in einem Kart rechnen?

EUER TREUER LESER BAZTI

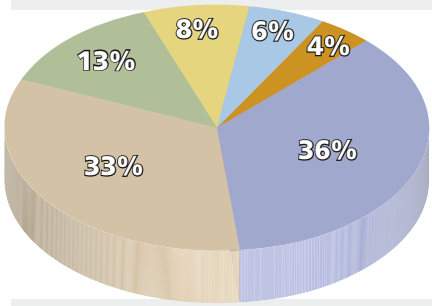
Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

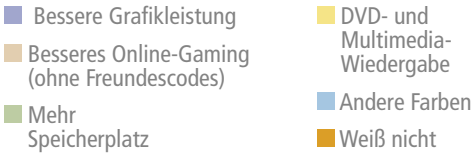
Habt ihr neben der Wii auch eine PS3 oder Xbox 360?

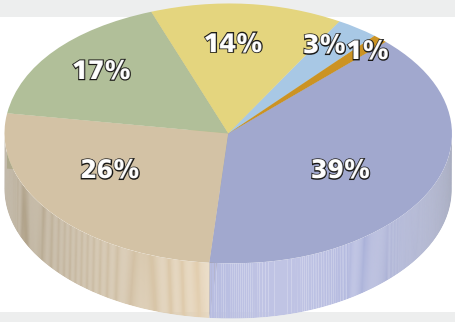


Was könnte man am Wii-Controller noch verbessern?

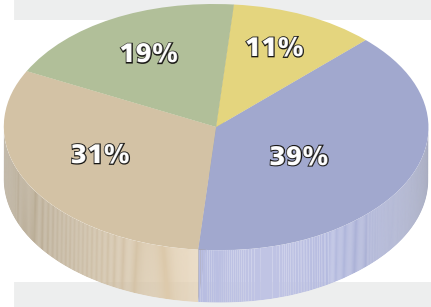


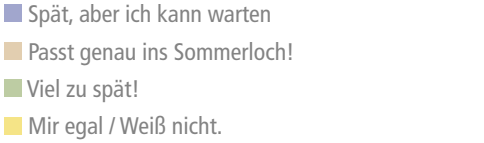
Was könnte man an der Wii noch verbessern?



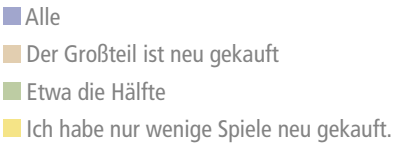


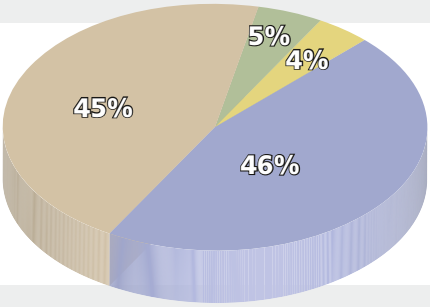
Super Smash Bros. Brawl erscheint am 27. Juni. Eure Meinung?





Wie viele eurer Spiele habt ihr neu gekauft?





Im N-ZONE-Forum auf www.videogameszone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit der Redaktion diskutieren.

Viedeospieler sind träge und faul. Sie sitzen nur vor der Konsole und werden beim Sportunterricht stets zuletzt in die Mannschaft gewählt. So lautet zumindest das Klischee. Dass die Wirklichkeit ganz anders aussieht, zeigt unser User „Ziegler84", der euch auf www.n-zone.de im Forum nach euren Vorlieben in Sachen Sport fragte. Hier lest ihr einige der Antworten.

Ziegler84:
Mich würde mal interessieren, ob und wenn ja, welchen Sportarten ihr in eurer Freizeit nachgeht. Mein Herz gehört dem Triathlonsport! Und leider ab und zu auch dem sogenannten Trink-Sport. ;-)

petib:
Alles, was sich Sport nennt, kommt für mich in Frage. Es gibt kaum etwas, das mir keinen Spaß macht und das ich nicht immer mal wieder mache. Hauptsächlich gehe ich laufen, aber auch Fußball, Badminton, Squash, Basketball, usw. kommen nicht zu kurz.

Homerman:
Ich mache Leichtathletik, habe viermal die Woche Training und wenn ich nicht trainiere, geh ich ein Ründchen joggen. Wenn am Wochenende kein Wettkampf stattfindet, spiele ich mit meinen Freunden Fußball, Badminton oder Minigolf. Mit meinem Vater gehe ich manchmal Squash spielen.

Link2007:
Ich stehe total auf Boxen! Aber am Ende mit kaputtem Gesicht nach Hause zu kommen, ist auch nicht schön! Wie mein Bruder: Wegen Boxen hatte er schon sehr oft blaue Augen und eine gebrochene Nase, aber er hat auch schon viele Medaillen und Pokale. Ich bin echt stolz auf ihn. Meine Freunde bevorzugen Fußball, aber ich hasse es. Deswegen bin ich gezwungen, mitzuspielen. Aber wenn ich gar keinen Bock habe, gehe ich nach Hause und zocke Wii oder Nintendo 64. Oder ich gucke fern. Früher bin ich mal sehr gern gejoggt, weil ich fett war. Inzwischen habe ich abgenommen und bin nicht mehr so fett – wenn, dann nur ein bisschen Speck an den Rippen. Aber ich suche immer noch den Sport, auf den ich stehe. Ich glaube, es ist Basketball.

Morphium24:
Basketball im Verein, Fußball in der Freizeit, Skate-Anfänge nur wenn es mir im Moment scheißegal ist, auf die Fresse zu fliegen.

BigPsycho:
Handball mit Leib und Seele seit mittlerweile 16 Jahren. So langsam mucken aber Knie, Schultern und Knöchel auf, aber Aufhören ist nicht. Dazu macht's einfach zu viel Spaß.

Crazy-Zeldafan:
Also ich spiele ja am liebsten Feldhockey. Und das mittlerweile schon die Hälfte meines Lebens, nämlich 7,5 Jahre! (Angeb-Modus ein) Gelohnt hat es sich auch, denn ich bin in der Westdeutschland-Auswahl. (Angeb-Modus aus) Seit einem dreiviertel Jahr kommt auch noch ein wenig Tennis dazu. Die Standartsportarten (wenn man das so nennen darf) wie Fußball, Basketball und Joggen kommen natürlich auch nicht zu kurz.

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach mal nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu. Am 27. Juni 2008 stehen wir euch zwischen 16 und 17 Uhr zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und registriert euch für unsere Community.

ProMii-Wettbewerb

In der letzten Ausgabe gab es eine kleine Abwechslung vom ProMii-Wettbewerb. Wir suchten nach einem möglichst kuriosen Wii Wheel. Ihr habt euch richtig ins Zeug gelegt und wir erhielten viele Bilder witziger Eigenkreationen. Gewonnen hat Kevin Krummenauer aus Beckum mit seinem coolen Automatik-Wheel. Die Wii-FB ist dank Lego MindStorm über zwei Knöpfe fernsteuerbar. Das soll sogar funktionieren, jedoch nur auf kurvenarmen Strecken, etwa Luigis Piste.

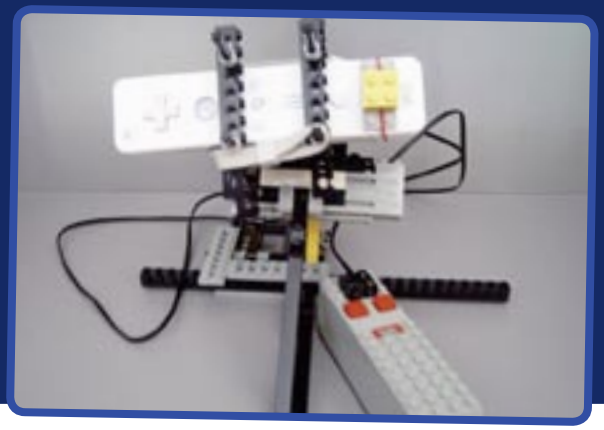
Diesen Monat kehrt der ProMii-Wettbewerb in alter Frische zurück. Bastelt im Mii-Kanal ein Mii nach unseren Vorgaben, macht ein Foto davon und schickt es an redaktion@n-zone.de! Das kreativste Mii gewinnt!

Diesmal baut bitte einen der Fahrer aus *Mario Kart Wii* als Mii nach. Ihr könnt jeden der Charaktere wählen, nur den Mii-Fahrer natürlich nicht.

Einsendeschluss: 16. Juni 2008

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
Iron Man (Wii)

BILD: SEGA



AUTO-PILOT
Kevins Wii-FB lenkt per Elektromotor. Man beachte den cleveren „Tempomat".
BILD: PRIVAT

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch seit Jahren schon dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen?
Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG,
N-ZONE,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

BILD: N-ZONE

Leser fragen, N-ZONE antwortet

WAS TAUGEN DIE Wii-FAKES?

Hi, liebe Redis,
im Internet bin ich auf etwas gestoßen, das mich ein wenig an die Wii erinnert. Denn auf www.yuraku.com gibt es eine Spielkonsole mit zwei Controllern, einem Joypad (alle kabellos!), einem Golf-, Tennis- und Baseballschläger zum Aufstecken, einen Controller mit Fußschnalle, sowie 16 Arcade-Spielen. Und das alles zum Preis von 80 Euro.

Meiner Meinung nach hört sich das alles ziemlich nach einer billigen Wii-Nachahmung an, denn auch das Design ähnelt der Wii ein wenig. Was meint ihr dazu und habt ihr diese „neue" Konsole schon vorher gekannt?

PS: Alles Gute zum Jubiläum und auf die nächsten 11 wundervollen Jahre !!!
Viele Grüße von
DENNIS K.

Hallo Dennis,
klar kennen wir die V-MAX16 und diverse andere Wii-Klone. Diese Teile bieten in der Regel nur eine Handvoll eingebauter Minispiele auf SNES-Niveau. Zwar sind die Controller bewegungsempfindlich, jedoch funktionieren sie noch lange nicht so raffiniert wie das Nintendo-Original. Außerdem fehlt die Pointer-Funktion völlig. Auch ein Laufwerk haben diese Fakes nicht, meistens gibt es dafür einen Cardridge-Slot durch den man dann noch mehr Schrottspiele zur Verfügung hat. Vorreiter dieser Mode war übrigens die chinesische „Vii", die erstaunlich populär ist und inzwischen bereits in einer neuen Version erschienen ist. Wir meinen aber: Trotz Billigpreis lohnen Vii, V-MAX16 und Co. nicht. Dafür bekommt man schließlich nur einen winzigen Teil dessen, was die Wii bietet.

BRAUCHT DIE Wii ZUSATZKÜHLUNG?

Hallo N-ZONE-Team,
Ich habe letztens im Spiele-Laden einen Aufsteckkühler für die Wii gefunden. Man steckt das Teil via USB an die Konsole an und ein Lüfter saugt am Gitter daneben Luft aus der Konsole. Dadurch soll die Konsole länger leben. Als ich den Verkäufer fragte, ob das was bringt, meinte der nur: „Wird schon seinen Sinn haben." Ich bin mir da nicht sicher. Ich will ja auch nicht, dass meine Wii Schaden nimmt. Soll ich also vielleicht doch besser so ein Ding kaufen?
Viele Grüße aus Berlin,
THORSTEN R.

Hallo Thorsten,
keine Sorge, die Wii ist eine äußerst stabil laufende Konsole. Im Gegensatz zur Xbox 360 etwa, bei der wir auch in der Redaktion bereits einige Ausfälle erleben mussten. Unsere Wiis jedoch laufen vom ersten Tag an tadellos – und das bei absoluter Dauerbelastung. Solche Zusatzlüfter sind also nur bedingt sinnvoll, zumal die Konsole dadurch deutlich lauter wird und man in der Regel einen USB-Anschluss einbüßt. Wenn du dich aber nach wie vor um die Gesundheit deiner Konsole sorgst, achte einfach darauf, dass die Wii frei steht und nicht zwischen lauter anderen Geräten eingesperrt ist und dadurch nur wenig Luft zum „Atmen" hat. Außerdem solltest du unbedingt den mitgelieferten Ständer nutzen, wenn du die Konsole aufrecht stellst. Denn der hat ein wichtiges Luftloch am Boden.

WANN ERSCHEINT ONE PIECE FÜR Wii?

Hallo Leute,
könnt ihr mir sagen, ob und wann *One Piece: Unlimited Adventure* bei uns in Deutschland erscheint? Es wäre toll, wenn ihr antworten könntet, da ich großer Fan der Serie bin.
Viele Grüße,
MELANIE

Hallo Melanie,
die Chancen für ein Release des Action-Adventures stehen eher schlecht, schließlich erschien das Spiel bereits vor über einem Jahr in den USA. Bislang gibt es noch keinen Publisher für Europa, weshalb wir damit rechnen, dass es der Titel nur mit viel Glück noch zu uns schafft. Spielerisch ist das Game übrigens ganz solide, wiederholt sich aber oft. Aufgrund der Nähe zur Serie und des großen Umfangs dürften Fans ihren Spaß haben – vielleicht auch bei uns, Freeloader sei Dank!

KLON-KONSOLE Die V-MAX16 bietet nur einen Bruchteil der Wii-Features. BILD: YURAKU

URVATER Die chinesische „Vii" war der erste Wii-Klon und verkaufte sich überraschend gut – selbst in Japan! BILD: BEIJING SHITUAN

WENIG CHANCEN Bislang hat sich kein Publisher gefunden, der das One-Piece-Spiel bei uns herausbringen will. BILD: NAMCO BANDAI

Ihr möchtet eure Webseite vorstellen, veranstaltet ein Fantreffen oder wollt anderen Nintendo-Fans etwas Cooles zeigen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an spielerforum@n-zone.de!

Wer wird Marionär?

Welches Gemüse ist leicht mit einem Pokémon zu verwechseln?
A: Wirsing
B: Spargel
C: Weißkohl
D: Endivie

Und weiter geht's:
Wer nach Japan fliegt, landet oft am Flughafen ...?
A: Kyoto-Nabärbel
B: Osaka-Nahannelore
C: Nagoya-Nahildegard
D: Tokio-Narita

Na, hättet ihr's gewusst? Klar doch, die richtige Antwort ist jeweils D. Warum ich euch das erzähle? Auf www.n-zone.de präsentierten wir euch Mitte Mai die fette Online-Parodie „Wer wird Marionär?". Ihr konntet unseren Lieblings-Klempner auf dem Weg zu einer Million Münzen begleiten und ihm helfen, alle 15 Fragen hintereinander korrekt zu beantworten. Als Hauptgewinn spendierten wir euch mehr als 15.000 VIP-Sterne, die euch auf der Nintendo-Website exklusive Preise bescheren. Bei Redaktionsschluss dieser Rubrik stand zwar noch nicht fest, wie weit Mario auf dem heißen Stuhl gekommen ist, aber ich bin mir sicher: Mario wurde Marionär! Wie die Aktion gelaufen ist, lest ihr jetzt im Rückblick auf www.n-zone.de. Wir sehen uns!

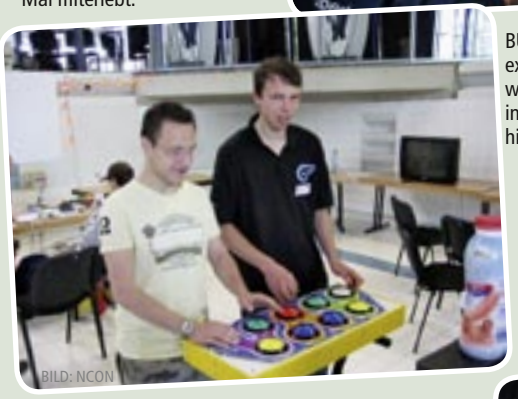
CHRISTOPH KRAUS
22,
Redakteur

NCON gaming pool party

Das Tagebuch zum größten Nintendo-Fantreffen Europas

ALLES IM GRIFF Jetzt ratet mal, wer von beiden als Chef-Pâtissier im Feinschmecker-Restaurant „Landhaus Mönchenwerth" arbeitet und sich auf der NCON um die Zubereitung der fantastischen Mahlzeiten gekümmert hat? Okay, wir sind ja schon leise … Genauso toll: Ulf „The Urgestein of NCON" Gutfleisch, der das Nintendo-Fantreffen schon zum siebten Mal miterlebt.

WURST-SAUNA Genauso käsig wie die Story in den *Mario Party*-Teilen: die Bratwürste beim NCON-Grillabend. Ab auf den Grill!

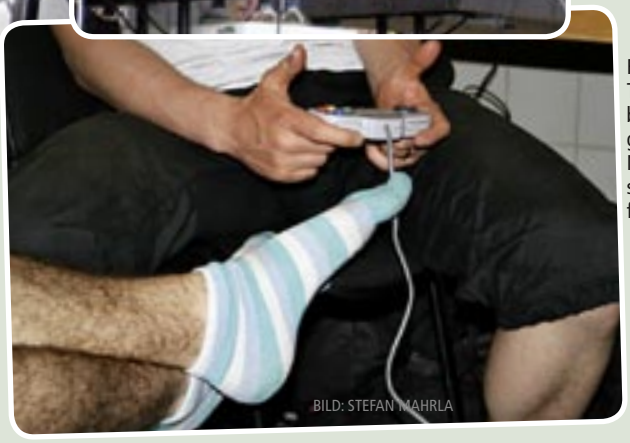


BUTTON-MASHER Natürlich extrem beliebt: kuriose Hardware, die viele Zocker noch nie in ihrem Leben in den Händen hielten.

VORHER – NACHHER Beim Betrachten dieses Fotos wird in uns der blanke Neid geweckt, denn der Verfasser dieser Zeilen muss sich mit einem plumpen Döner zufriedengeben. Ach Menno!

ATLANTIS AQUARIA Ja, richtig beobachtet: Die NCON fand dieses Jahr in einem Schwimmbad statt. Aber ohne Blooper-Kraken, ohne Unterwasser-Röhren und zum Glück ohne lästige Tauch-Levels. Calli hatte die Organisation in Wolfsburg perfekt im Griff. Ein herzliches DANKE auch an die übrigen „Orgas" Ulf und Sascha! Vielleicht kennt ihr Sascha sogar noch als Praktikanten im N-ZONE-Team? Im Frühjahr 2005 testete er zum Beispiel *Super Mario 64 DS* oder *Yoshi: Touch & Go* für uns. Viel Erfolg bei deinem Studium, Mister Schmitz, die Besten kommen wieder!

KÖNIG NICKERCHEN Ein Abstecher in *Kirby's Dream Land* tut jedem gut. Dumm nur, dass König Nickerchen bei uns inzwischen in „König Dedede" umbenannt wurde. Aber dann hätte dieses grandiose Wortspiel nicht mehr funktioniert.



FREILUFT-LÜFTUNG Zocken, bis die Socken glühen: Auf der NCON darf man sich wie zu Hause fühlen!

powered by SEGA®

Der kreative Highscore-Wettbewerb

Regeländerung: Ab sofort zählen Kreativität und gewiefte Ideen, wenn ihr im N-ZONE-Highscore-Wettbewerb ganz vorn dabei sein wollt. Auch diesen Monat haben wir wieder drei besonders einfallsreiche Rekorde aufgelistet – gewonnen haben nach dem Urteil der Jury die unten aufgeführten Leser. Herzlichen Glückwunsch!

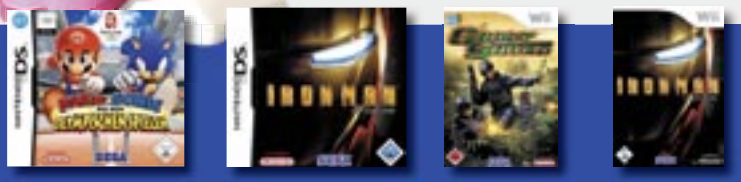
Marcel Felix schreibt: Hey, ich halte in *Mario Kart Wii* auf der Kuh-Muh-Weide mit 01:18:390 seit dem 02. Mai 2008 den Weltrekord.
Die Jury meint: Eine beeindruckende Leistung, die noch dazu mit einem Video dokumentiert ist. Wer sich Marcels Fahrkünste ansehen möchte, gibt auf www.n-zone.de in der Suchleiste „mario kart wii weltrekord" ein.

Nicholas Junge schreibt: Ich habe eine verrückte Statistik aufgestellt: Ich bin bei *Mario Kart DS* im Zeitfahren in Peachs Schlossgarten eine tausendstel Sekunde besser als der Entwicklergeist gefahren. Meine Zeit 1:52:988, Geistzeit 1:52:989.
Die Jury meint: Nett. Aber sowohl Kreativität als auch Wertigkeit des Highscores reichen leider nicht ganz zum Sieg.

Felix Jäckel schreibt: Hallo liebes N-ZONE-Team, ich habe in *Wario Ware Touched* für den DS einen Highscore beim Spiel „Winke, Winke" aufgestellt, nämlich 999 Punkte. Höher ging's nicht!
Die Jury meint: Respekt, sehr ordentlich! Einen Abzug gibt es allerdings für den unscharfen Fotobeweis. Das geht deutlich besser! ;-)

ZU GEWINNEN

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden SEGA-Games aussuchen:



Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum **13. Juni** eine Mail an spielerforum@n-zone.de !

Hier ist der größte N-ZONE-Fan!

Vor einigen Ausgaben suchten wir den größten N-ZONE-Fan aller Zeiten und prämierten die kreativste Idee mit einem dicken Fan-Paket, bestehend aus allerhand Unikaten. Der Gewinner erhielt zwei Ausgaben der N-ZONE, jeweils signiert vom Pop-Sternchen Patrick Nuo und den *Madden NFL*-Entwicklern (die Christoph und David getroffen haben), die erste N-ZONE-Videokassette von 2002, die Speisekarte unseres Lieblings-Pizzaboten und ganz viel Krimskrams. Gewonnen hat – Trommelwirbel! – unser Leser Michael Picker alias „Cyberbob". Seine Begründung, warum er der größte N-ZONE-Fan aller Zeiten ist: „... weil ich 2,05 Meter groß bin!" – Herzlichen Glückwunsch! ■

Die Cartoon- und Anime-Show

Holerö, liebe N-ZONE-Leser!
Ich kann mich noch gut an die *Super Mario Bros. Super Show!* erinnern, die Mitte der Neunziger im Nachmittagsprogramm von RTL II (damals noch „RTL 2" – man beachte den subtilen Unterschied) lief. Ein dickwanstiger Ex-Wrestling-Star und ein schmalhüftiges TV-Sternchen lieferten jeweils im Intro und Outro die wohl beknackteste Tanz- und Gesangseinlage, die man sich vorstellen kann. Achtung, Leute, ich zitiere wortwörtlich: „Mach den Mario! Schwing die Arme auf und ab, setzt euch jetzt in Trab, Super Mario! Ein Schritt vor und noch einmal, ich tanz den Mario! Meine Freunde, ja! So geht's! Das ist der Mario! Mach den Mario! Schwing die Arme auf und ab, setzt euch jetzt in Trab, Super Mario! Ein Schritt vor und noch einmal, ich tanz den Mario!" – Na, habt ihr euch von diesem Schock erholt? Dann stellen wir euch jetzt weitere kultige Nintendo-Serien vor, die es inzwischen auf DVD gibt. Diesmal mit riesigem Dank an unseren Leser Stephan Gerner, der einen Großteil der Infos und Bilder für uns zusammengetragen hat! Wenn auch ihr cooles Material habt, schreibt uns eine Mail an redaktion@n-zone.de!

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

Stephan Gerner BILD: PRIVAT

Super Mario Bros. 3

Die 26-teilige Zeichentrickserie *Super Mario Bros. 3* entstand Anfang der Neunziger als Werbemaßnahme zum gleichnamigen NES-Spiel, jede Folge ist etwa 10 Minuten lang. Im deutschen Fernsehen zu sehen war die Serie allerdings erst 1997 bei RTL, aber zu einer sehr ungünstigen Sendezeit, nämlich am Wochenende um 5 Uhr morgens. Insgesamt vier DVDs zu der Serie erschienen Mitte 2005 ganz still und heimlich. Sie wurden nirgends groß beworben, man konnte nur zufällig auf sie stoßen, wenn man die DVD-Abteilungen von Discountern inspizierte. In großen Elektroläden sucht man die Scheiben allerdings vergeblich. Auf jeder DVD sind sechs Folgen enthalten, mit allen vier DVDs kommt man also auf 24 Folgen. Unerklärlich ist aber das Phänomen mit den vermischten Rückentexten: Die sind nämlich wild durcheinander gewürfelt, aber auf keiner DVD sind die Folgen enthalten, die auf der Rückseite beschrieben sind. Übrigens, einen Episodenführer zu der Serie mit allen Inhaltsangaben und ein paar Screenshots gibt es auf Stephans Homepage www.pilze-wunderland.de. Parallel zur Trickserie zu *Super Mario Bros. 3* gab es in den Neunzigern noch einen weiteren Cartoon mit Mario: die *Super Mario Bros. Super Show*! Darin wuselten sogar zwei echte Schauspieler herum und Mario wurde sogar von niemand Geringerem als dem Ex-Wrestler Captain Lou Albano (heute 74 Jahre alt) gemimt. Manchen von euch ist vielleicht noch die kultige Tanzeinlage („Tanz den Mario!") aus dem Intro und Outro bekannt. Falls nicht: Keine Panik, ein Verlust wäre das nicht, denn sie war … ähm, schlecht. RICHTIG schlecht!

ALLE BILDER: STEPHAN GERNER

Pokémon Chronicles

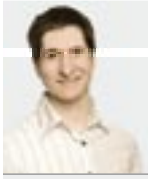
Dieser Titel wird euch vermutlich gänzlich unbekannt sein, aber wir klären euch auf: *Pokémon Chronicles* ist eine 22-teilige Anime-Serie, in der ausnahmsweise nicht Ash und Pikachu die Hauptrolle spielen. Stattdessen werden hier neue Abenteuer mit den Neben-Charakteren aus den *Pokémon*-Staffeln erzählt. So gibt es beispielsweise ein Wiedersehen mit Richie, Ashs Freund aus der Pokémon-Liga, mit seinem Pikachu Sparky, das diese lustige Haarsträhne hat. Auch Casey, das verrückte Baseball-Fan-Girl, spielt bei *Pokémon Chronicles* mit. Die Spin-off-Serie wurde bisher leider nicht in Deutschland gezeigt, aber die drei DVDs lassen sich bequem aus England importieren, und es gibt nicht einmal Probleme mit dem Regionalcode! Zum Schluss hat unser Leser Stephan Gerner noch eine weitere Kuriosität entdeckt: Der Pichu-Anime aus dem (ziemlich kindischen) GameCube-Spiel *Pokémon Channel* ist die Pilotfolge von *Pokémon Chronicles*. Da der *Pokémon*-Spielfilm-Hype, wie er noch vor sieben Jahren herrschte, mittlerweile abgeklungen ist, gibt es viele ältere DVDs inzwischen übrigens für einen Spottpreis. Viele Elektroketten verramschen *Pokémon 2: Die Macht des Einzelnen, Pokémon 3: Im Bann der Icognito, Pokémon Heroes* und Co. regelrecht als Schnäppchen. Und auch *Pokémon Chronicles* ist als UK-Import auf vielen deutschen Shop-Seiten sehr günstig zu haben.

Pikachu's Winter Vacation

In den Jahren 1999 bis 2001 erschien in Japan jedes Jahr zu Weihnachten eine streng limitierte Videokassette mit einem kurzen Anime-Special. In den etwa zehn Minuten langen Episoden erleben Pikachu und seine Freunde weihnachtliche Abenteuer, zum Beispiel müssen sie das kranke hirschähnliche Pokémon Damhirplex des Weihnachtsmanns gesund pflegen, damit der Schlitten rechtzeitig losfliegen kann. In einer anderen Episode müssen sie dem Aushilfs-Weihnachtsmann Botogel helfen, seine verlorenen Geschenke wieder einzusammeln. Und in wieder einer anderen Episode bringen sie ein verzaubertes Schnee-Relaxo sicher nach Hause. Man merkt also: Bei *Pikachu's Winter Vacation* handelt es sich um nette, kleine Kinder-Geschichten. Zu Weihnachten 2001 erschienen die Episoden dann sogar alle auf einer einzigen Videokassette gesammelt auch in Europa. Auf jeden Fall gab es die Kassette in England, Spanien und Italien – nur Deutschland wurde nicht mit einer eigenen Ausgabe beliefert. Aber zumindest gibt es den Titelsong auf Deutsch, zu hören auf der *Pokémon Welt*-Maxi-CD. Diese und viele weitere Compilations gibt es mittlerweile übrigens extrem günstig. Die Soundtracks zu den ersten beiden *Pokémon*-TV-Staffeln sichteten wir kürzlich für weniger als zwei Euro im Fachhandel – und griffen zu! Habt ihr einen solchen Preiskracher irgendwo entdeckt? Auf www.n-zone.de informieren wir euch gern über solche Fundstücke!

Joy Stick Heroes

Der Film lief zuletzt am 1. Mai 2008 im Fernsehen, aber seit 2001 ist er auch auf DVD erhältlich. Die Scheibe findet man meistens in den Ramschkisten von irgendwelchen Kaufhäusern. Übrigens, Deutschland ist das einzige Land, in dem es den Film auf DVD gibt. In anderen Ländern ist er, wenn überhaupt, nur auf alten VHS-Kassetten erhältlich. Zur Story: Der 9-jährige Jimmy macht sich zusammen mit seinem Halbbruder Corey auf den Weg nach Kalifornien zur Video Armageddon, einem großen Nintendo-Turnier. Unterwegs lernen sie außerdem noch ein neue Freundin kennen: Haley. Aber sie machen auch die Bekanntschaft von Lucas, einem eingebildeten Videospiel-Profi, der ebenfalls an der Video Armageddon teilnehmen will. Das Highlight ist das Finale der Video Armageddon, wo *Super Mario Bros. 3* gespielt wird. Der Film war eine Last-Minute-Produktion von Universal, die unbedingt zum Weihnachtsgeschäft 1989 fertig sein musste. Schließlich war der Hauptauftrag des Films, *Super Mario Bros. 3* möglichst perfekt zu inszenieren. Daher verwundert es nicht, dass über den ganzen Film hinweg Dutzende Spielszenen gezeigt werden. Dass ausgerechnet diese vorpräpariert vom Band abgespult werden, fällt Kennern sofort auf. Oder habt ihr etwa schon mal einen Spieler wild auf den Controller prügeln sehen, während er einen Gumba zerstampft? Sei's drum, dies ist nicht der einzige Logikfehler dieses Trash-Films!



AKTUELLES

CHRISTOPH KRAUS berichtet.

Fragen? Fragen!

So, liebe N-ZONE-Leser, während ich das hier schreibe, sitze ich gerade im Zug und fahre von einer WiiWare-Präsentation aus der deutschen Nintendo-Zentrale zurück. Ich fasse euch hier einige Antworten zusammen, die Laurent Fischer, der europäische Marketing-Director von Nintendo of Europe, genannt hat:

WIE OFT GIBT ES UPDATES?
Nintendo kündigte an, dem Wii-Shop-Kanal alle zwei Wochen neue WiiWare-Spiele hinzuzufügen. Die Frequenz der Virtual-Console-Veröffentlichungen soll unverändert bleiben.

GIBT'S BALD EIN Wii-LAUFWERK?
Die klare Antwort: „No hard drive!" – Nintendo verweist darauf, dass man Spielstände auf SD-Karten auslagern kann und ein Laufwerk daher nicht notwendig sei. Ist der Speicher erschöpft, soll man die Spiele löschen und sie sich anschließend wieder kostenlos herunterladen.

WIRD ES DEMOS GEBEN?
Auch hier: nein. Nintendo entscheidet sich bewusst gegen WiiWare-Demos – und übrigens auch gegen Demos zu herkömmlichen Disc-Spielen.

WELCHE ANWEISUNGEN ERHALTEN DIE ENTWICKLER?
Die Programmierer haben keinerlei Einschränkungen, was die Kreativität ihrer Spiele betrifft, sofern keine Rechte verletzt werden (Stichwort Gewalt/Pornografie) Selbst Freigabeprozesse wird es nicht geben – der Markt entscheidet darüber, welche Spiele kommerziell erfolgreich sind und welche nicht. Überraschung: Nintendo hofft, bald auch WiiWare-Spiele anzubieten, die das Balance Board unterstützen. Heiß!

Also dann, viel Spaß beim Shoppen! Mir genügen erst mal *Dr. Mario & Bazillenjagd* und *LostWinds*.

Euer Christoph

Pop

??? Wii Points

BILD: NNOOO

Zerplatzt der Spielspaß so schnell wie die Seifenblasen in diesem Knobelspiel? Keineswegs, denn *Pop* ist ein richtig gutes Puzzle für vier Spieler, bei dem verschiedenfarbige Blasen im Vordergrund stehen. Ihr lasst die Blubberbläschen zerplatzen, indem ihr mit der Fernbedienung auf sie zeigt, und könnt sie auch aufpumpen, wenn ihr den Fuchtel-Controller mehrere Male herumschüttelt. Das Spielprinzip, das Kettenreaktionen mit satten Punkteboni belohnt, mag auf den ersten Blick eigenwillig und optisch öde erscheinen, aber es funktioniert! Im direkten Vergleich bevorzugen wir aber klar *Dr. Mario & Bazillenjäger* oder das demnächst für WiiWare kommende *Tetris*, denn die spielen sich noch besser – auch online! **(ck)**

TV Show King

1.000 Wii Points

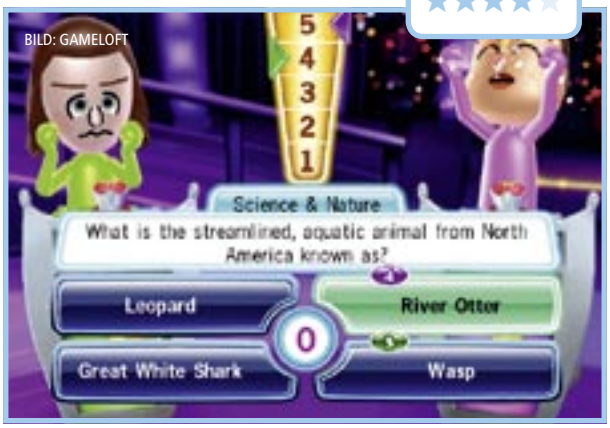


BILD: GAMELOFT

Waah, sie haben das Glücksrad aus dem Fernseh-Friedhof ausgegraben – zum Glück ohne Sonya Kraus! Mit bis zu vier Spielern beantwortet ihr knapp 3.000 Fragen rund ums Allgemeinwissen und dreht zwischendurch immer mal wieder das Rad, um Bonuspunkte einzuheimsen oder Mitspieler zu beklauen. Auch die Miis kommen zum Einsatz, zum Beispiel als Hintergrund-Jubler im Publikum, als Kameramann und natürlich als Kandidaten. Die Rundenzeit lässt sich von etwa 15 bis 50 Minuten frei wählen, der Moderator spricht sogar hin und wieder ein paar Brocken auf Deutsch und die Präsentation erinnert spontan an eine Mischung aus *Buzz!*, dem *Glücksrad* und einer Runde *Trivial Pursuit*. Für Soloquizzer ist die Motivation abgesehen von Highscore-Listen nicht besonders hoch, für vier Spieler macht *TV Show King* dagegen richtig Laune. Viel besser als die grottige *Wer wird Millionär?*-Umsetzung und ähnlich gut wie das EA-Quiz *Smart Pants*! **(ck)**

Pirates: The Key of Dreams

??? Wii Points

BILD: OXYGEN

Fluch der Karibik? Nee, nur ein billig heruntergekommenes Action-Spielchen mit *Micro Machines*-artiger Von-oben-Steuerung, nur 35 Levels und einer Optik, die selbst Käpt'n Blaubär besser programmiert hätte. Ihr schippert mit eurem Piratenkahn mittels schwammiger Digikreuz-Steuerung über den Ozean, sammelt Schätze ein, zerbombt andere Schiffe und versucht, nirgends anzudocken. *Pirates: The Key of Dreams* entpuppt sich leider nicht als der Schlüssel zum Traum eines Videospielers, um mal den reißerischen Titel des Spiels aufzugreifen. Und auch der integrierte Mehrspieler-Modus ist nicht der Weisheit letzter Schluss. Wir haben ihn, den schwächsten Titel des WiiWare-Launch-Line-ups! **(ck)**

Toki Tori

Klingeling, hier kommt der Eiermann: In *Toki Tori* steuert ihr eine fette Henne (so hat zumindest der Entwickler den Hauptcharakter beschrieben) durch knapp 80 Levels und sammelt Eier. Ja, das war's auch schon. Genial, nicht? Damit es aber nicht langweilig wird, setzt ihr in den vier Welten eure zehn Fähigkeiten ein. So könnt ihr etwa Gegner aufsaugen, Brücken bauen und Blöcke verrücken, um alle Leitern zu erklimmen und die weißen Eiweißträger zu finden. Genial: Die Geschichte wird euch in Form von Tagebucheinträgen auf die Wii-Pinnwand geschickt. Außerdem kann ein zweiter Spieler mit der Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm fuchteln und so Hinweise geben – *Super Mario Galaxy* lässt grüßen. Was für ein erfrischendes Spielprinzip, noch dazu mit einer sympathischen Hühnerbrust. Mehr davon! **(ck)**

900 Wii Points

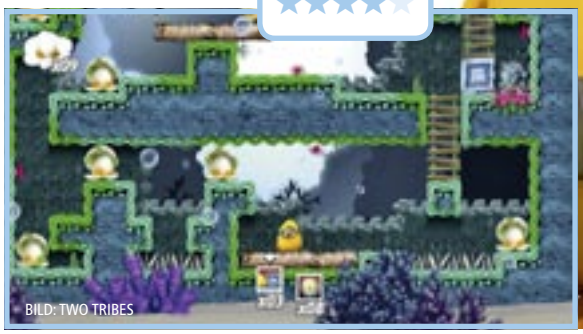


BILD: TWO TRIBES

LostWinds

1.000 Wii Points

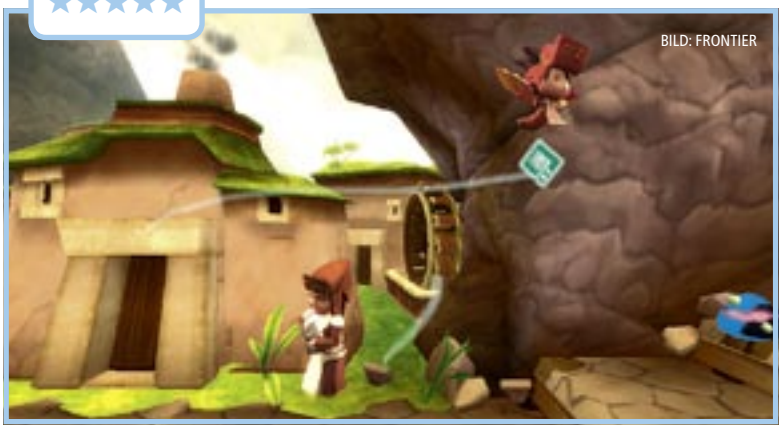


BILD: FRONTIER

Der Überraschungs-Hit des WiiWare-Line-ups kommt von den *Thrillville*-Entwicklern Frontier und bringt – HAHA! – frischen Wind auf die Wii. Versteht ihr, „Wind"?! Jedenfalls zieht ein knuffiger Knirps namens Toku in die große weite Welt hinaus und wartet auf eure Kommandos. Die Fernbedienung ist dabei euer wichtigstes Instrument, denn sie steuert die Bewegung des Winds. Stupst ihr sie nach oben, gebt ihr Toku einen Auftrieb – so sind nach nur wenig Übung auch Doppelsprünge möglich. Bei *LostWinds* fasziniert uns vor allem der Mix aus Vollpreisspiel-ebenbürtiger Grafik, guten eingedeutschten Dialogen, nett erzählter Story und einer Steuerung, die das Prädikat „innovativ" wirklich verdient. Gibt's einen Haken? Seufz, leider: Mit knapp drei Stunden Spielzeit ist *LostWinds* fast so schnell vorbei wie die Karriere der RTL-Superstars. **(ck)**

Der Rest vom Fest

Im Überblick: Diese WiiWare-Launch-Spiele haben wir bereits in der letzten N-ZONE vorgestellt.

Dr. Mario & Bazillenjagd
Gewohnt-genialer „Vier Tabletten in einer Reihe lösen sich gegenseitig auf"-Knobler plus die Umsetzung des Kawashima-Bazillen-Minispiels im Doppelpack. Sogar online spielbar!

BILD: NINTENDO

Final Fantasy C. C.: My Life As A King
Die vielen kostenpflichtigen Zusatz-Inhalte riechen zwar nach Abzocke, aber das Aufbau-Strategiespiel ist klasse spielbar und sieht richtig gut aus. Für Strategen!

BILD: SQUARE ENIX

Star Soldier R
Oh, schon vorbei? Knapp fünfzehn Minuten Spielzeit sorgen nicht gerade für viel Langzeitmotivation. Schade um das Potenzial, denn das Gameplay ist wirklich fesselnd.

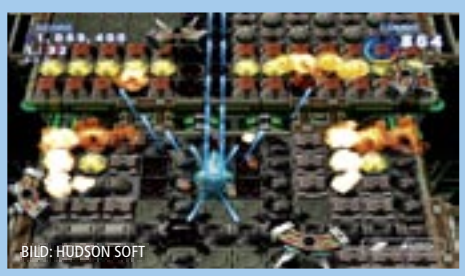


BILD: HUDSON SOFT

AKTUELLES

FELIX KOTHE berichtet.

Ruhe vor dem Sturm

Hanabi steht wieder auf dem Programm! Vor Kurzem veröffentlichte Nintendo die zweite Welle hierzulande nie erschienener Klassiker. Darunter befanden sich der spaßige Puzzler *Columns III: Revenge of the Columns* und die beiden Action-Shooter *Gradius II: Gofer no Yabou* und *Final Soldier*. Alle drei Titel sind absolut spielenswert und stehen bislang unbefristet, aber mit einem kleinen Aufpreis im Wii Shop-Kanal zum Download zur Verfügung. Meister Iwata machte zudem wieder einige Andeutungen, die auf die Enthüllung eines externen Datenträgers auf der E3 hindeuten beziehungsweise hoffen lassen. Ansonsten geht im Virtual-Console-Lager momentan nichts Interessantes vor sich. Insofern nutze ich die abschließenden Zeilen, um darauf hinzuweisen, dass sich ab der N-ZONE 08/08 die Virtual-Console-Abteilung mit dem neuen WiiWare-Kanal, der am 20. Mai nun auch in Europa gestartet ist, diese vier Seiten teilen muss. Ab diesem Zeitpunkt werdet ihr hier ausführliche Testberichte zu den erscheinenden WiiWare-Titeln vorfinden.

FEUERVOGEL Die Bosse sehen allesamt sehr imposant aus. BILD: NINTENDO

GEHILFEN Die vier leuchtenden Kugeln feuern ebenfalls aus allen Rohren. BILD: NINTENDO

GLASKLAR Die zahlreichen Gegnertypen strotzen vor Kreativität. BILD: NINTENDO

Gradius II: Gofer no Yabou (Turbografx, 1988)

Der Arcade-Hit lässt eure Controller ein weiteres Mal glühen!

Den guten alten Shoot 'em Ups können die Action-Titel heutzutage einfach nicht das Wasser reichen. Ein Sidescroller, an den man sich immer wieder gern erinnert, ist natürlich *Gradius* mitsamt seinen zahlreichen Nachfolgern. Bei *Gradius II: Gofer no Yabou* handelt es sich aber keineswegs um die direkte Fortsetzung des Klassikers aus dem Jahre 1985, sondern vielmehr um ein Spin-off, das wie alle anderen Teile ursprünglich in Form eines Spielautomaten für Unterhaltung sorgte. Der Titel wurde im Laufe der Zeit aber auch auf einige andere Plattformen portiert, unter anderem das NES, die Ur-PlayStation und die PSP. Wie immer übernehmt ihr die Kontrolle über ein Raumschiff, mit dem ihr euch in hübschen 2D-Levels den Weg freiballert. Dabei helfen euch wie immer zahlreiche Power-ups, dank derer ihr eure Waffen auflevelt oder Sidekicks generiert. Der knackige Schwierigkeitsgrad macht die Ballerorgie heutzutage jedoch keinesfalls massenkompatibel! Nur wenn ihr die erforderlichen Kompetenzen in Sachen Shoot 'em Ups mitbringt, solltet ihr Hand an diesen Titel legen. Ansonsten bekommen Nostalgiker alles geboten, was man von einem 20 Jahre alten Sidescroller erwarten kann: Rasante Pixelgrafik, kultiger Dudelsound und natürlich ein Action-Feuerwerk, das Shoot-'em-Up-Fans auch heute noch mehr als nur beeindrucken wird. Wer auf Ballern steht, kommt um dieses Meisterwerk kaum herum. **(fk)**

RETRO-TEST

YOSHI'S COOKIE

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Konami
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube ,Wii-FB
Preis:	900 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

NEWS-TICKER

EARTHBOUND Das kultige Japano-RPG wurde vor Kurzem für die USA angekündigt. Dass wir Europäer ebenfalls in den Genuss von Ness' aufregendem Science-Fiction-Abenteuer kommen, ist allerdings unwahrscheinlich.

HANABI-PROGNOSE Nachdem wir bereits zum zweiten Mal mit VC-Versionen hierzulande noch nie veröffentlichter Spiele versorgt wurden, prognostizieren wir ein drittes Hanabi-Festival für den Zeitraum Juli bis September.

Double Dragon (NES, 1988)

Doppelte Drachenpower für Retro-Fans!

Lange haben Beat-'em-Up-Fans auf diese Perle gewartet. Der Klassiker *Double Dragon* begeisterte auf dem NES einst Generationen mit seinem über jeden Zweifel erhabenen Hau-drauf-Spielprinzip. In dem Kampfspiel aus dem Hause Taito übernehmt ihr die Rolle der Brüder Billy und Jimmy Lee, die sich beide mit üblen Gangstern und Straßenganoven herumschlagen, um das gekidnappte Mädel Marian zu retten. Für die damaligen Verhältnisse waren die Animationen nicht von schlechten Eltern. Die Hintergrundkulisse überzeugte mit vielen verschiedenen Locations und soundtechnisch steht *Double Dragon* sowieso über den Dingen. Diese Ohrwurm-Melodien bekommt man einfach nicht mehr aus dem Kopf! Der dicke Bonus ist natürlich der Mehrspielerpart. Wenn ihr einen menschlichen Mitspieler zur Hand habt, könnt ihr nämlich auch zu zweit kräftig auf den Putz hauen. Das Highlight des kooperativen Zusammenspiels war stets der Finalkampf, in dem sich die beiden Teamkollegen gegenüberstanden. Auch heute noch ein durchaus unterhaltsamer, wenn auch etwas angestaubter Klassiker! **(fk)**

RETRO-TEST

DOUBLE DRAGON

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Taito
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube ,Wii-FB
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

PUNCH Dieser Kinnhaken hat gesessen! So sah Prügeln in den 80ern aus! BILD: NINTENDO

VERSUS Vor allem gegeneinander macht Double Dragon eine Menge Spaß. BILD: NINTENDO

Phantasy Star III (Mega Drive, 1990)

Der dritte Ausflug ins Fantasy-Reich bahnt sich an!

Ihr erinnert euch: Vor einigen Ausgaben nahmen wir den Mega-Drive-Klassiker *Phantasy Star II* genau unter die Lupe und stellten fest, dass nicht nur der Nostalgiefaktor auch heute noch ungemein ans Pad fesselt, sondern auch der Rest des Spieles nach wie vor ein RPG-Highlight darstellt. Aber was will man auch anderes erwarten von dem Franchise, das eines der beliebtesten Genres der Videospielbranche mitbegründete? Und auch *Phantasy Star III* ist heute noch sehr spielenswert! Der Nachfolger des legendären zweiten Teils macht in vielen Dingen sogar einen noch besseren Eindruck: Die Technik war ihrer Zeit voraus, auch wenn sie heutigen Maßstäben natürlich nicht mehr entspricht. Das Spielprinzip überzeugte – damals mehr als heute. Ansonsten macht *Phantasy Star III* nicht viel anders als der Vorgänger – was sowohl positiv als auch negativ gedeutet werden kann. Einerseits entspricht die spielerische Qualität der des zweiten Teils, andererseits bietet es nur wenige Neuerungen. Unterm Strich gibt es bei *Phantasy Star III* jedoch nichts, was uns so sauer aufstößt, dass wir keine 3-Sterne-Wertung mehr vergeben würden. In diesem Sinne wünschen wir frohes Aufleveln! **(fk)**

RETRO-TEST

PHANTASY STAR III

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Sega
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Wii-FB
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

TRADITIONELL Wie in den meisten RPGs startet ihr auch hier in einem Dorf. BILD: N-ZONE

AUFRUHR IM PALAST Oh nein! Die Prinzessin wird (mal wieder) entführt! BILD: N-ZONE

Final Soldier (Turbografx, 1991)

Bombast-Ballerei - Nummer zwei!

Bei *Final Soldier* handelt es sich um den 1991 auf dem Turbografx veröffentlichten dritten Teil der *Star Soldier*-Reihe. Wie üblich schlüpft ihr ins Cockpit eines Raumschiffs und ballert euch euren Weg durch die Robo-verseuchten, vertikal scrollenden Levels. Dafür steht euch ein überdurchschnittlich großes Waffenrepertoire zur Verfügung, das von schnellen Flammen-Salven bis hin zu durchschlagenden Blitzgeschossen keine Wünsche offen lässt. Die sieben unterschiedlichen Levels sind reichlich anspruchsvoll, wenn auch nicht so mordsschwer wie die eines *R-Type* oder *Ikaruga*. Wo der Titel in grafischer Hinsicht heute noch als „zweckmäßig" durchgeht, enttäuscht der Sound mit nerviger Hintergrundmusik und einer schwachen Geräuschkulisse. Unterm Strich bietet *Final Soldier* unterhaltsame Shooter-Kost. Nicht mehr und nicht weniger. **(fk)**

STURMANGRIFF Diese Waffe hat eine hohe Streurate. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST
FINAL SOLDIER

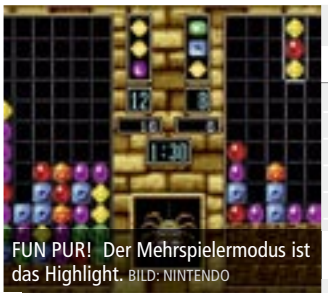
Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Hudson
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	700 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

Columns III (Mega Drive, 1994)

Der Klassiker Tetris lässt grüßen

Bereits im letzten Monat hat unser aller Lieblingsdino Yoshi gezeigt, dass Puzzlespiele heutzutage auf der Virtual Console durchaus noch genießbar sind. So auch *Columns III*. Der motivierende Geschicklichkeitsspaß basiert auf einem ähnlichen Spielprinzip wie *Tetris*: Aus drei Blöcken bestehende Steine fallen von oben nach unten; ihr müsst sie so anordnen, dass sie sich auflösen. Dafür gibt's dann Punkte und das Spielfeld des Gegners schrumpft. Das Ganze geht so lange, bis das Spielfeld eines Kontrahenten gefüllt ist. Der Puzzler besticht auch heute noch durch sein Spielprinzip und seine zweckmäßige Grafik, die Musik fällt bereits nach kurzer Zeit dem Mute-Knopf eures Fernsehers zum Opfer. Alles in allem kann man *Columns III* empfehlen. Ein dicker Bonus ist der Multiplayer-Part, der mit bis zu fünf Teilnehmern gespielt werden kann. **(fk)**



FUN PUR! Der Mehrspielermodus ist das Highlight. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST
COLUMNS III

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Spieler:	1-5
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	900 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

The Last Ninja (C64, 1987)

Packt die Shuriken aus!

Siehe da: Ein Action-Adventure! Und das im Jahre 1987 und zudem noch auf dem C64! In *The Last Ninja* schlüpft ihr in die Rolle eines – sicherlich habt ihr es schon erraten – Ninjas, der dem finsteren Magier Kunitoki Rache für den Mord an seinen treuen Kumpanen geschworen hat. Und so bereist ihr den fernen Osten, sammelt Gegenstände und prügelt euch mit ein paar üblen Jungs. Schwert und Shuriken dürfen dabei natürlich nicht fehlen. Aus grafischer Sicht war *The Last Ninja* zu damaliger Zeit einfach atemberaubend. Mit einer Detailverliebtheit, die ihresgleichen suchte, kreierte System 3 die kunterbunte Spielwelt; da fliegen Vögel durchs Bild, Bäume erblühen und Schatten werden realistisch auf den Boden geworfen. Leider ist das Spiel in spielerischer Hinsicht nicht so erhaben - die zwanzig Jahre merkt man *The Last Ninja* leider deutlich an. **(fk)**

REAL Alle Objekte werfen korrekte Schatten. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST
THE LAST NINJA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	System 3
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

World Games (C64, 1987)

So sahen einst Sportspiele aus!

In der letzten Ausgabe urteilten wir unter anderem über das C64-Spiel *California Games*, das aufgrund des stark angestaubten Spielprinzips leider nur 2 von 5 Sternen kassieren konnte. Ähnlich verhält es sich mit dem im selben Jahr erschienenen *World Games*. Dieser Titel stammt aus derselben Entwicklerschmiede wie *California Games* und basierte grob auf der gleichen Spielmechanik. Diverse Disziplinen mussten durch gut getimtes Knöpfchendrücken bewältigt werden, darunter Turmspringen, Gewichtheben, Bullenreiten und Baumstammwerfen. Und auch wenn das ulkig klingt: Letztere Sportart gibt es wirklich! Spielerisch erreicht World Games nach mehr als zwei Jahrzehnten doch keine Höchstleistungen mehr. Was damals motivierend und fesselnd war, ist heute lediglich durch seinen hohen Nostalgiefaktor interessant. **(fk)**

UFF! Da sagt noch mal einer, Spielen sei nicht anstrengend! BILD: NINTENDO

RETRO-TEST
WORLD GAMES

Genre:	Sport
Hersteller:	Epyx
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube, Wii-FB
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

Die besten VC-Spiele

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Mario Bros. 3	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Bubble Bobble	Taito	Action	1-2	****
Star Tropics	Nintendo	Action-Adventure	1	****
Adventures of Lolo 2	Nintendo	Puzzlespiel	1	****
Super Mario Bros.	Nintendo	Jump & Run	1-2	***

TURBOGRAFX

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Bomberman '93	Hudson	Action	1-5	*****
R-Type	Hudson	Shoot 'em Up	1-2	*****
Lords of Thunder	Hudson	Shoot 'em Up	1-2	****
Dragons Curse	NEC	Action-Adventure	1	****
Blazing Lasers	Compile	Shoot 'em Up	1	****

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Gunstar Heroes	Sega	Action	1-2	*****
Shinobi III	Sega	Action	1	****
Shining Force	Sega	Rollenspiel	1	****
Shining in the Darkness	Sega	Rollenspiel	1	****
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump & Run	1	****

NEOGEO

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Fatal Fury	Beat 'em Up	1-2	****	
The King of Fighters '94	Beat 'em Up	1-2	***	
Blue's Journey	Jump & Run	1-2	***	
Art of Fighting	Beat 'em Up	1-2	***	
Baseball Stars 2	Sportspiel	1-2	***	

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Metroid	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Zelda: A Link to the Past	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario World	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Donkey Kong Country	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Super Probotector	Konami	Action	1-2	*****

NINTENDO 64

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario 64	Nintendo	Jump & Run	1	*****
Paper Mario	Nintendo	Rollenspiel	1	*****
Mario Kart 64	Nintendo	Fun-Racer	1-4	****
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	1-2	****

NES-REFERENZ Super Mario Bros. 3 (500 Wii Points) BILD: NINTENDO

SNES-REFERENZ Super Metroid (800 Wii Points) BILD: NINTENDO

Das zocken wir!

Von diesen Download-Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

DR. MARIO & BAZILLENJAGD (WiiWare)

BILD: N-ZONE

Gut, dass ich meinen hartnäckigen Frühjahrs-Infekt überwunden habe. Jetzt geht's mit diesem WiiWare-Bazillen-Purzel-Puzzle weiter!

Christoph Kraus

CALIFORNIA GAMES (VC)

BILD: NINTENDO

Wenn ich im echten Leben leider schon so gut nicht mehr dazu komme, so kann ich dank der VC der Wii wenigstens virtuell auf Wellen reiten.

Thomas Eder

HARVEST MOON (VC)

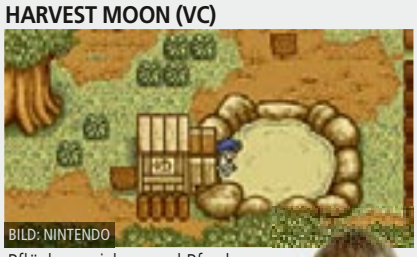


BILD: NINTENDO

Pflücken, picken und Pferde streicheln – *Harvest Moon* für das Super Nintendo bereitet mir immer noch den meisten Spaß. Und das obwohl man darin eigentlich arbeitet ...

David Martin

SUPER R-TYPE (VC)

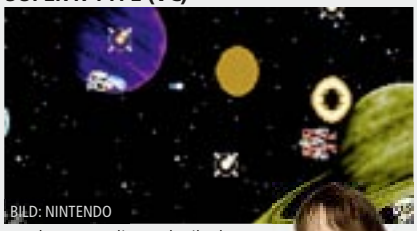


BILD: NINTENDO

Auch wenn die Technik des Shooters oft kritisiert wurde, hat er mir trotzdem gut gefallen. Und das gilt auch heute noch: *R-Type* ist Kult. Egal auf welchem System!

Sebastian Stange

KICKBOXER Haut ihr einfach nur auf die A-Taste, wird die Schadensanzeige nur marginal erhöht. BILD: N-ZONE

Super Smash Bros. Brawl

Gewappnet fürs Smash-Fest des Jahres: Wir präsentieren euch die besten Grundlagen-Tricks!

VIDEO AUF DVD

AUTOR: FELIX KOTHE

War *Super Smash Bros.* für euch immer nur wildes Button-Mashing ohne Sinn und Verstand? Dann werden wir hier euren Horizont erweitern und euch verdeutlichen, welch spielerischer Tiefgang wirklich im VIP-Prügler steckt! Das Prinzip eines *Super Smash Bros.* ist einfach. Grundsätzlich geht es darum, dem Gegner mit Tritten, Schlägen und anderen unkonventionellen Kampftechniken möglichst viel Schaden zuzufügen und ihn von der Plattform zu werfen. Knockouts gibt es in *Smash Bros.* nicht, nur ein Ring-out zählt. Jeder Teilnehmer verfügt über eine Schadensanzeige am unteren Bildschirmrand, die mit jedem einkassierten Treffer steigt. Je höher die Prozentzahl, desto weiter werdet ihr beim Schlagabtausch weggeschleudert. Durch reguläre Attacken wird die Schadensanzeige der Gegner erhöht. Diese Angriffe werden mit dem A-Knopf ausgeführt. Je höher die roten Zahlen am unteren Bildschirmrand, desto weiter fliegt der Kontrahent. Starke Angriffe sind nützlich, um den Gegner auf Distanz zu halten. Diese werden mit dem A-Knopf in Verbindung mit dem Control-Stick ausgeführt. Hier zu sehen: Marios Aufwärtshieb. Mit einem verheerenden Smash-Angriff könnt ihr euer Gegenüber bei entsprechendem Schaden schlussendlich ins Aus befördern.

ENERGIE TANKEN!

Natürlich muss ein erfolgreicher Angriff gekonnt ausgeführt sein, doch ebenso wichtig ist der Energie-Schild, der jedem Charakter zur Verfügung steht, um sich vor feindlichen Attacken zu schützen. Mit der Schildtaste eures jeweiligen Controllers aktiviert ihr euren kreisförmigen Energiepanzer, der gegnerische Angriffe und Geschosse abblockt. Doch Vorsicht: Der Schild lässt bei andauernder Benutzung nach und bricht schließlich in sich zusammen. Die Folge: Ihr taumelt für ein

ANDERSRUM! Marios Cape wehrt nicht nur Geschosse ab, sondern dreht Kontrahenten auch um 180 Grad. BILD: N-ZONE

ERGREIFEND Habt ihr euer Ziel erst einmal fest im Griff, könnt ihr es mittels Analogstick wegschleudern. BILD: N-ZONE

DISTANZ-GRIFF Mit seinem Enterhaken greift sich der Zipfelmützenträger Bowser sogar aus der Entfernung. BILD: N-ZONE

B-KNOPF Samus' regulärer Spezial-Angriff ist der aufladbare Charge Beam. BILD: N-ZONE

paar Sekunden hilflos auf der Stelle und gebt somit eine prima Zielscheibe ab. Ein gut getimter, sparsam dosierter Schildeinsatz ist also gefragt. In Kombination mit dem Control-Stick könnt ihr euch darüber hinaus nach links und rechts rollen und seitlich ausweichen.

BADEMEISTER

In *Super Smash Bros. Brawl* verfügt jeder Charakter über die Fähigkeit, sich für einige Sekunden über Wasser zu halten. Solltet ihr also auf dem Gipfel oder in Piazza Delfino einmal unfreiwillig in das kühle Nass eintauchen, ist das noch lange kein Beinbruch. Per Sprung hüpft ihr einfach wieder aus dem Wasser zurück auf die Plattform. Lasst euch damit aber nicht zu viel Zeit, denn schon nach wenigen Augenblicken geht eure Figur unter.

REFLEKTOR

Einige Charaktere verfügen über eine Reflektor-Technik, die gegnerische Projektil- und Energiegeschosse zurück zum Empfänger schickt. So schlagt ihr eure Kontrahenten mit ihren eigenen Waffen! Wenn ihr eure Konkurrenz deren eigene Medizin probieren lassen wollt, dann entscheidet euch bei der Charakterwahl für Fox, Falco, Wolf, Pit oder Mario. All diese Figuren haben die Fähigkeit, Geschosse zurückzuschlagen. Während das Star-Fox-Team und Pit ihre Reflektor-Technik mit dem Special Move nach unten ausführen, wehrt Mario feindliche Projektile mit seiner seitlichen Spezial-Attacke, dem Cape, ab. Apropos: Gegnerische Angriffe wegzustecken und zum eigenen Vorteil zu nutzen, ist kein leichtes Unterfangen, mit dem richtigen Charakter aber einfacher als gedacht. Die berühmtesten Konter-Angriffe hat das Fire-Emblem-Duo auf Lager. Marth und Ike können mit ihrem unteren Spezial-Angriff auf einen gegnerischen Treffer lauern, ihn ohne Schaden wegstecken und mit vollem Karacho zurückschlagen. Ness und Lucas haben eine ähnliche Fähigkeit. Mit ihrem Psi-Magnet absorbieren sie energiegeladene Geschosse, wandeln sie in Energie um und senken so ihre Schadensanzeige. Prinzessin Peach hingegen kramt einen Toad unter ihrem Rock hervor und lässt ihn feindliche Schläge einstecken und im Gegenzug austeilen. Link und Toon Link haben eine ganz besondere Eigenschaft: Sie schützen sich vor allen geworfenen oder geschossenen Projektilen automatisch mit ihrem Hyrule-Schild.

LUFT-IKUS

Glaubt ihr, in der Luft seid ihr aufgeschmissen? Fehlanzeige! Auch wenn ihr mal den Boden unter den Füßen verliert, könnt ihr euch effektiv vor feindlichen Attacken schützen. Der Air Dodge ist eine fortgeschrittene Technik, die es euch ermöglicht, während des Sprunges seitlich auszuweichen und so einem gegnerischen Angriff zu entgehen. Allerdings funktioniert der elegante Seitwärtsschwung nicht mehr so wie in *Melee*. Dort konnte man die Richtung bestimmen, in die man sich decken wollte, anschließend fiel man unbeweglich zu Boden. Diesmal verhält sich das Ganze etwas anders. Der Air Dodge ist nicht mehr manövrierbar, sondern wird automatisch in die Richtung ausgeführt, in die ihr euch gerade in der Luft bewegt. Außerdem könnt ihr hinterher erneut nach Belieben attackieren und fallt nicht sofort wieder zu Boden. Jeder hat sicherlich schon einmal den Wunsch verspürt, den Pummeluff als Trampolin zu gebrauchen. Mit der neuen Technik namens Step-Sprung werden Träume wahr! Mittels des Step-Sprunges benutzt ihr einen unter euch befindlichen Kontrahenten als Sprungbrett. Dazu müsst ihr nur zum richtigen Zeitpunkt den Sprungknopf drücken. Je nach Charakter werdet ihr dabei unterschiedlich hoch in die Lüfte katapultiert. Wirklich nützlich ist diese Technik in hektischen Rangeleien zwar nicht, dafür hat sie in der ausschlaggebenden Situation einen ganz besonderen Wert. Versucht nämlich gerade ein Gegner, die Plattform wieder zu erreichen, könnt ihr ihn mit einem Step-Sprung empfangen. Führt ihr diese Technik in der Luft aus, erhält sie eine zusätzliche Meteor-Smash-Funktion und katapultiert den Gegner in die Tiefen des Ring-outs. ■

NICHTSCHWIMMER Da kann Diddy noch so viel planschen. Wenn er nicht aus dem Wasser hüpft, säuft er ab. BILD: N-ZONE

Alle Charaktere freischalten

Es gibt zumeist drei unterschiedliche Wege, um einen versteckten Charakter in *Super Smash Bros. Brawl* freizuspielen: Zum einen die klassische Methode, bei der ihr eine bestimmte Voraussetzung erfüllen und anschließend den jeweiligen Charakter im Kampf besiegen müsst. Alternativ dazu könnt ihr jede Figur über den Subraum-Emissär oder eine vordefinierte Anzahl an Brawl-Matches freischalten.

CHARAKTER	KLASSISCHE METHODE	SUBRAUM-EMISSÄR	BRAWL-VARIANTE
Captain Falcon	Besteht den Classic-Modus auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal" oder höher in weniger als 12 Minuten.	Besteht den Level, in dem Captain Falcon eurer Truppe beitritt.	Spielt 70 herkömmliche Brawl-Matches.
Falco	Besteht den 100-Gegner-Brawl.	Besteht den Level, in dem Falco eurer Truppe beitritt.	Spielt 50 herkömmliche Brawl-Matches.
Wolf	Besteht den Boss-Battle-Modus.	Begebt euch in den Ruinen-Level mit dem Aufzug. Fahrt bis ganz nach unten und lasst dabei die Tür auf eurem Weg aus. Geht anschließend durch die unterste Tür und besiegt Wolf.	Spielt 450 herkömmliche Brawl-Matches.
Ganondorf	Besteht den Classic-Modus auf dem Schwierigkeitsgrad „Schwer" oder höher mit Link oder Zelda.	Besteht den Level, in dem Ganondorf eurer Truppe beitritt.	Spielt 200 herkömmliche Brawl-Matches.
Pummeluff	Besteht den Classic-Modus mit jedem Charakter außer Ike.	Besiegt den Riesen-Diddy-Kong im östlichen Wald-Level am Meer, durchquert anschließend die erste über dem Wasser schwebende Tür und besiegt Pummeluff.	Spielt 350 herkömmliche Brawl-Matches.
Lucario	Besteht den Scheiben-Smash-Contest allein oder zu zweit auf allen Schwierigkeitsstufen.	Besteht den Level, in dem Lucario eurer Truppe beitritt.	Spielt 100 herkömmliche Brawl-Matches.
Luigi	Besteht den Classic-Modus, ohne ein Continue zu verbrauchen.	Besteht den Level, in dem Luigi eurer Truppe beitritt.	Spielt 22 herkömmliche Brawl-Matches.
Marth	Besteht den Classic-Modus auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad.	Besteht den Level, in dem Marth eurer Truppe beitritt.	Spielt 10 herkömmliche Brawl-Matches.
Mr. Game & Watch	Besteht den Classic-Modus mit allen anderen 34 Charakteren.	Besteht den Level, in dem Mr. Game & Watch eurer Truppe beitritt.	Spielt 250 herkömmliche Brawl-Matches.
Ness	Wehrt zehn Projektile ab.	Besteht den Level, in dem Ness eurer Truppe beitritt.	Spielt 5 herkömmliche Brawl-Matches.
R.O.B.	Sammelt 250 verschiedene Trophäen.	Besteht den Level, in dem R.O.B. eurer Truppe beitritt.	Spielt 160 herkömmliche Brawl-Matches.
Snake	Spielt 15 herkömmliche Brawl-Matches auf Shadow Moses Island.	Besteht den Level, in dem Snake eurer Truppe beitritt.	Spielt 130 herkömmliche Brawl-Matches.
Sonic	Spielt den Klassisch-Modus mit 10 Charakteren durch.	Besteht den Subraum-Emissär.	Spielt 300 herkömmliche Brawl-Matches.
Toon Link	Besteht den Classic-Modus mit Link auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad, ohne ein Leben zu verlieren.	Passiert mit Link die erste Tür des südwestlichen Wald-Levels und besiegt anschließend Toon Link.	Spielt 400 herkömmliche Brawl-Matches.

Das Stage-Studio im Detail

Mit dem Level-Editor könnt ihr euch eure eigenen Kampf-Schauplätze erstellen. So geht's!

Grundsätzlich solltet ihr wissen, dass die künstliche Intelligenz der NPC-Gegner vor allem bei euren eigenen Stages stark zu wünschen übrig lässt. Eure computergesteuerten Kontrahenten agieren sehr unflexibel und spulen immer dasselbe Schema bei der Wegsuche ab, was für angenehme Prügel-Orgien mit der CPU eine möglichst simple Stage-Struktur voraussetzt. Gestaltet eure Arenen also lieber etwas weniger komplex und verzichtet auf das eine oder andere Detail.

DAS N-ZONE-BAUMHAUS Diese Stage sieht zwar spaßig aus, doch die künstliche Intelligenz kommt mit der Anordnung der Plattformen nicht zurecht (rechts). BILD: N-ZONE

Um eine einfach strukturierte Arena zu schaffen, haltet ihr euch am besten an das unkomplizierte Schema einer Grundfläche mit diversen Gimmicks. Das können sowohl kleinere Plattformen als auch Zusatzobjekte sein. Experimentiert ruhig ein bisschen, um die ideale Balance aus Kreativität und Einfachheit zu finden. Orientiert euch dazu an der Klassiker-Stage namens Battlefield.

EINFACH Diese Arena haben wir zwar einfach gehalten, zum Kämpfen ist sie aber ideal. Auch die NPC-Gegner kommen mit der simplen Struktur bestens zurecht (rechts). BILD: N-ZONE

Wer nicht so viel Wert auf gepflegtes NPC-Prügeln legt und lieber mit menschlichen Kontrahenten in den Ring steigt, der darf beim Arenen-Design aus dem Vollen schöpfen und seine ganze Kreativität unter Beweis stellen. Bei den vielen Möglichkeiten, die das Stage Studio bietet, sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Spickt den Boden mit Stacheln, setzt bewegliche Blöcke, rotierende Plattformen und aktive Transportbänder in die Luft. So kreiert ihr euren eigenen kleinen Spielplatz. Aber aufgepasst: Vom Computer gesteuerte Kontrahenten könnten mit zu wirren Arena-Strukturen ihre Probleme haben!

Abschließend servieren wir je ein inspirierendes Beispiel für eine große, komplexe und eine kleine, einfache Stage.

ÜBERSCHAUBAR Dieses einfache Konstrukt bietet hervorragende Voraussetzungen für gesittete Fights und eine gute Orientierung der KI. BILD: N-ZONE

VERWINKELT So abenteuerlich dieses Areal auch aussieht: Die Wegsuche der NPC-Figuren lässt arg zu wünschen übrig. BILD: N-ZONE

CHEATS & CODES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf dieser Seite findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

THOMAS EDER
30, Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Mega Turrican (VC)

CHEATS | Levelsprung, Unverwundbarkeit und anderes

Und noch ein Spiel mit Kultfaktor! In der Rolle von Bren McGuire dürft ihr in für damalige Verhältnisse wunderschön gestalteten Levels massenhaft Feinden den Garaus machen. Und mit unseren Cheats macht das Actionfeuerwerk aus den Neunzigern gleich noch mehr Spaß!

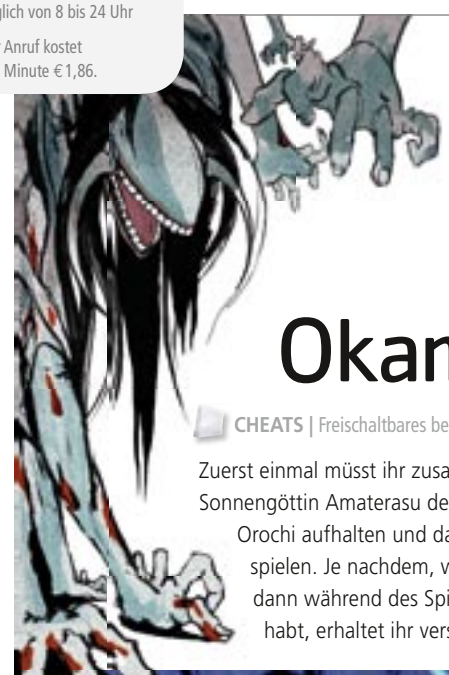
CHEAT	Eingabe
UNVERWUNDBARKEIT	Gebt im Pause-Bildschirm A, A, A, B, B, B, A, A, A ein.
LEVELSPRUNG VORWÄRTS	Gebt im Pause-Bildschirm rechts, links, unten, rechts, B ein. Wenn ihr das Pausieren beendet, landet ihr im nächsten Level.
LEVELSPRUNG ZURÜCK	Gebt im Pause-Bildschirm rechts, links, unten, rechts, A ein Wenn ihr das Pausieren beendet, landet ihr im vorherigen Level.
SPIEGEL-MODUS	Gebt im Pause-Bildschirm oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, A, B ein und schon ist eure Steuerung umgekehrt!

Super R-Type (VC)

CHEATS | Volle Bewaffnung und Levelauswahl

Der Klassiker unter den Weltraum-Shootern macht auch auf der Virtual Console eine gute Figur. Damit ihr auch jeden Level erreichen könnt und keine Probleme mit der Alienbrut bekommt, haben wir hier ein paar nützliche Cheats für euch!

CHEAT	Eingabe
LEVELAUSWAHL	Haltet im Hauptmenü R gedrückt und drückt dann neunmal nach oben auf dem Steuerkreuz. Danach pausiert ihr während des Spiels und haltet Select, R und A gedrückt.
VOLLE BEWAFFNUNG	Gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination ein: R, rechts, unten, rechts, rechts, unten, rechts, unten, unten. Dann pausiert ihr das Spiel und gebt dort die Tastenkombination R, rechts, unten, Y, unten, rechts, unten, links, rechts, unten, rechts, rechts ein. Schon seid ihr voll bewaffnet.



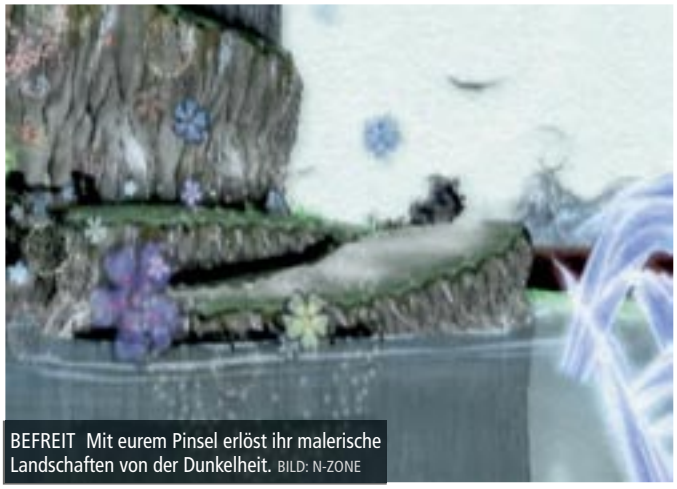
Okami

CHEATS | Freischaltbares beim Durchspielen

Zuerst einmal müsst ihr zusammen mit der Sonnengöttin Amaterasu den bösen Dämon Orochi aufhalten und das Spiel durchspielen. Je nachdem, wie ihr euch dann während des Spiels geschlagen habt, erhaltet ihr verschiedene Boni!

BONUS	WIE SCHALTET MAN IHN FREI?
GEHEIME GALERIE	Spielt das Spiel mehr als 30 Stunden.
UNVERWUNDBARKEIT	Findet alle 100 verstreuten Perlen.
KAMIC RETURNER	Spielt das Spiel einmal durch.
KAMIC TRANSFORMER 1	Spielt das Spiel einmal durch.
KAMIC TRANSFORMER 2	Spielt das Spiel einmal durch.
KAMIC TRANSFORMER 3	Erreicht den S-Rang im Punkt „Tode“.
KAMIC TRANSFORMER 4	Erreicht den S-Rang im Punkt „Besiegte Feinde“.
KAMIC TRANSFORMER 5	Erreicht den S-Rang im Punkt „Erhaltenes Geld“.
KAMIC TRANSFORMER 6	Erreicht den S-Rang im Punkt „Gefundene Dämonenzähne“.
KAMIC TRANSFORMER 7	Erreicht den S-Rang im Punkt „Erhaltenes Lob“.
KAMIC TRANSFORMER 8	Erreicht den S-Rang im Punkt „Erhaltenes Lob“.
KAMIC TRANSFORMER 9	Erreicht den S-Rang im Punkt „Erhaltenes Lob“.
JUKEBOX	Spielt das Spiel einmal durch.
NEUES SPIEL +	Spielt das Spiel einmal durch.

KAMPFSTARK Unser schlagkräftiger Wolf heizt den Gegnern ganz schön ein! BILD: N-ZONE



BEFREIT Mit eurem Pinsel erlöst ihr malerische Landschaften von der Dunkelheit. BILD: N-ZONE

Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern

N-ZONE

07/2008 **DVD: Inhalt**

FINAL FANTASY IV

LEGO INDIANA JONES

MARIO KART Wii

Thema des Monats
Okami (Wii)

Vorschau
Battle of the Bands (Wii)
LEGO Indiana Jones:
Die legendären Abenteuer (Wii)

Test
Boom Blox (Wii)
Bust A Move DS (DS)
Dragon Quest Swords (Wii)
Final Fantasy IV (Import) (DS)
Geheimakte Tunguska (DS)
Namco Museum Remix (Wii)
New International
Track & Field (DS)
Obscure 2 (Wii)
Race Driver GRID (DS)
Sports Island (Wii)
We Love Golf! (Wii)

Bonus
Alone in the Dark
(Xbox360-Präsentation)
Mario Kart Wii: Strecken-Tipps

Spiel-Trailer
Alone in the Dark
Avatar: Into The Inferno
Crash Bandicoot:
Mind over Mutant
Drawn to Life - Spongebob und
der magische Stift 0807
Guitar Hero: Aerosmith
Iron Man
Kung-Fu Panda
Lego Batman
My Vital Coach -
Spielend zur Traumfigur
Rabbid vs. Wii Balance Board
Skate it
Speed Racer
Spider-Man: Web of Shadows
Summer Athletics
The Chronicles of Narnia:
Prince Caspian
The Incredible Hulk
Top Spin 3
Wall-e
Wii Fit

Jetzt mit Tipps & Tricks zum Ausdrucken

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2008 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

07/2008

Okami • LEGO Indiana Jones • Final Fantasy IV DS • Mario Kart Wii

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

BILD: CAPCOM

Ein Fest für Fantasy-Freunde:
Capcoms Geniestreich erscheint auf der Wii!

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

COMPUTEC MEDIA

www.wii-player-mag.de

Spiel mit!

Die ganze Spielewelt von Nintendo in einem Magazin: Wii Player – Das Magazin

- Alles über DS und Wii
- Alles über die neuesten Spiele
- Alles über den großen Spielspaß
- Alles für Dich

Nur 3,90 € Jetzt neu am Kiosk!

Spielerisch · Unterhaltsam · Übersichtlich

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Alone in the Dark (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Skate it (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Guitar Hero IV (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Samba de Amigo (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Rayman R. R. TV-Party (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Viva Pinata (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Guitar Hero On Tour (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Okami (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: We love Golf! (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Dragon Quest Swords (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Lego Indiana Jones: Die ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Speed Racer (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: New Int. Track & Field (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Ace Attorney: Apollo Justice (DS)	___	❑	❑	❑
Tipps: Super Smash Bros. Brawl	___	❑	❑	❑
Reportage: Das Smash-Fan-Fieber	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen?
Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Lego Indiana Jones (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Battle of the Bands (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Okami (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Dragon Quest Swords (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: We love Golf! (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Boom Blox (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Sports Island (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: New Int. Track & Field (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Race Driver GRID (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Mario-Kart-Wii-Streckentipps	___	❑	❑	❑
Bonus: Alone in the Dark (Präsentation)	___	❑	❑	❑

8. Wie gefällt dir das kompaktere Info-Center?

❑ Ich wünsche mir komplette Testübersichten für Nintendo DS. Bitte wieder ändern!
❑ Die neue, kompaktere Form gefällt mir besser.
❑ Folgende Änderung wünsche ich mir: _____

9. Wie häufig lädst du dir Klassiker auf die Virtual Console der Wii?

❑ Der Download-Service lässt mich völlig kalt. Ich besitze noch kein Spiel.
❑ Ich nutze die Virtual Console eher selten, habe sie aber schon gebraucht.
❑ Ich lade mir mindestens einmal im Monat ein Spiel herunter.
❑ Als Retro-Fan kaufe ich mindestens zwei Spiele pro Monat.

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 07, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 01" und wählt somit *Okami* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an: N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 2. Juli 2008

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Okami	Wii
02. We Love Golf	Wii
03. Wii Fit	Wii
04. Race Driver GRID	DS
05. Alone in the Dark	Wii
06. Super Smash Bros. Brawl	Wii
07. Brothers in Arms: Road to H.	Wii
08. Spore	DS
09. Ferrari Challenge	DS
10. Fire Emblem DS	DS
11. Guitar Hero Aerosmith	Wii
12. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
13. Advance Wars: Dark Conflict	DS
14. The Spiderwick Chronicles	Wii
15. Guitar Hero on Tour	DS
16. Disaster: Day of Crisis	Wii
17. Lego Indiana Jones	Wii
18. Sonic Chronicles	DS
19. Deadly Creatures	Wii
20. De Blob	Wii
21. Soul Calibur Legends	Wii
22. Lego Batman	Wii
23. Assassin's Creed	DS
24. New International Track & …	DS
25. Red Steel 2	Wii
26. Dewy's Adventure	Wii
27. Ferrari Challenge	Wii
28. Lego Batman	Wii
29. Battle of the Bands	Wii
30. Star Wars: The Force …	Wii
31. Pokémon Farm	Wii
32. Sports Island	Wii
33. Wii Music	Wii
34. Spectrobes 2	DS
35. Trauma Center: New Blood	Wii
36. We Ski	Wii
37. Pokémon Mystery Dungeon	DS
38. Star Wars: The Force Unl.	DS
39. Super Mario Stadium Baseb.	Wii
40. Dragon Quest Swords	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Dragon Ball Z: Budokai T. 3	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
10. Hotel Dusk: Room 215	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids 2	Wii
13. Mario & Sonic bei den O. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Sega Superstars Tennis	Wii
16. Mario & Luigi: Partners in …	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Pro Street	Wii
19. Sonic Riders: Zero Gravity	Wii
20. Resident Evil 4 Wii Edition	Wii
21. Zack & Wiki	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Bully: Die Ehrenrunde	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Endless Ocean	Wii
27. Orcs & Elves	DS
28. Panzer Tactics DS	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World End With You	DS
31. Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
32. Resident Evil 4 (dt.)	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Guitar Hero III	Wii
36. Tetris DS	DS
37. Call of Duty 4	DS
38. Destroy all Humans: Big …	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Rainer Rosenbusch

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Benjamin Becker, Sven Eichelberg, Felix Kothe, Maik Koch, Thomas Steuer, Sebastian Billmeier, David Martin, Gregor Wildermann
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme
Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath, Wojtek Pruchnicki,
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin, Maik Koch
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Werbeverkaufsleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: 049 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY^3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Banjo for President!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Bin ich ein Nerd, weil ich den Affen-Rap aus *Donkey Kong 64* mitgrölen kann? Bin ich ein Nerd, weil ich alle siebenhundertzweiundachtzigtausenddreihundertfünf Liebhaberinnen von Conker auswendig aufsagen kann – in der Reihenfolge, wie er sie ins Bett verführte? Bin ich ein Nerd, weil ich den Carrington-Instituts-Level aus *Perfect Dark* mit verbundenen Augen spielen kann – ohne Ton? Ja, meinetwegen! Ich war in den Neunzigern der wohl größte Rare-Fanboy … und dann? Plötzlich hat sich mein Rare-Hype geändert. Ganz arg geändert. Aber meine Finger zucken noch immer, wenn ich den Namen Banjo-Kazooie höre. Langsam sehne ich mich nach der Zeit zurück, in der jedes Jahr ein neuer Meilenstein aus dem britischen Kaff Twycross veröffentlicht wurde, denn Rare verstand es wie kein anderer Entwickler, neue Franchises zu etablieren und seine Marken nicht auszuschlachten. Derweil macht sich bei Nintendo langsam die Metzger-Mentalität breit: *Party* und *Kart* hier, *Crossbow Training* und *Four Swords* da. Der Mario-Konzern macht es sich in letzter Zeit extrem leicht, Asche zu häufen, und da würde ich zum Ausgleich gern einen Bären und eine Möwe nach Hause holen. Also gebt mir *Banjo* wieder zurück, auf der Wii bitte! Meinetwegen „mit genialen Minispielen, die dank Wii-Fernbedienung ihr volles innovatives Potenzial entfalten". So, liebe Rare-Leute, jetzt habe ich euch beim Verfassen eines werbewirksamen Spieleverpackungs-Rückentexts geholfen, jetzt legt ihr euch mal bitte mit *Banjo* für Wii ins Zeug. Und Nintendo, nicht vergessen, *Donkey Kong 64* für die Virtual Console zu emulieren, hört ihr?

Kurioses aus der Videospielbranche

Am Couchtisch des findigen Bastlers Kyle kann man nicht nur fernsehen und Chips futtern, sondern auch *Mario* zocken. Konnte man früher doch auch, oder nicht? Falsch gedacht, denn Kyles Couchtisch IST der Controller! Beeindruckend ist die Machart des Giganto-Game-Pads: Es besteht aus einem riesigen Holzkasten, die Tasten sind jeweils mit Noppen abgefedert und sorgen für einen angenehmen Druckpunkt. Wie es sich mit dem „Super Coffee Table" spielt, verrät das YouTube-Video, das ihr auf www.n-zone.de findet. Der Suchbegriff: „couchtisch".

Damals …

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE.

Das große Reportage-Thema der N-ZONE 08/2003 war das Verbindungskabel vom GameCube zum Game Boy Advance: Wir sprachen mit dem damaligen Nintendo-Deutschland-Chef Axel Herr und befragten PR-Manager zur „Connectivity" ihrer Spiele. In unserer Exklusiv-Vorschau zu *True Crime: Streets of L.A.* verglichen wir das reale Los Angeles mit der virtuellen Version. Der Testteil war mit *Hitman 2* (85%), *Viewtiful Joe* (90%) und den *Pokémon-Rubin-* und *Saphir*-Editionen (87%) ebenfalls hochwertig bestückt.

Was wird gespielt bei …

Lars Kühme

BILD: CAPCOM

Lars Kühme ist PR-Manager bei Capcom in Hamburg und betreut derzeit unter anderem die Spiele We Love Golf! und Okami.

Was spielst du im Augenblick?
Als frisch gebackener Wii-Besitzer lasse ich mich derzeit von *Okami* verzaubern. Aber auch die eine oder andere Partie *Resident Evil 4* (dt.) macht auf meinem Konsolen-Neuzugang daheim eine Menge Spaß.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Ganz klar die Atmosphäre. Ob dichtes Gruselflair oder fantasievolles Action-Adventure-Märchen mit frischen Ideen – sobald die Stimmung eines Spiels mich in den Bann zieht, lässt es mich erst mit dem Abspann wieder los.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Zum einen das erste *Metroid Prime*: Ich finde es noch heute erstaunlich, wie die Entwickler es geschafft haben, das 2D-Spielgefühl der Vorgänger in die dritte Dimension umzusetzen. Darüber hinaus stehen natürlich auch alle *Zelda*-Episoden bei mir ganz oben auf der Liste. Hyrule ist fast schon zu einem zweiten Zuhause für mich geworden.

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir?
Ganz klar: Den SNES-Klassiker *Zombies ate my Neighbours*. Das B-Movie-Flair und die Horrorthematik mit einem Augenzwinkern müssen unbedingt in eine gute Sammlung.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Im Alter von 6 Jahren war es mit einem C64 um mich geschehen und der Grundstein wurde gelegt. Stundenlange Spiel-Sessions des alten Klassikers *Jupiter Lander* taten ihr Übriges, dass ich keine Konsolen-Ära verpasst habe.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Ohne eine Partie *Mario Kart* geht ein netter Zockerabend mit meinen Kumpels nie zu Ende.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Gratulation zum schönsten Hobby der Welt!

HEFTVORSCHAU

Ausgabe 08/08 ab 02.07.08 am Kiosk

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

| Test und Lösung

Super Smash Bros. Brawl

In dieser Ausgabe hat es leider um Haaresbreite nicht geklappt, dass wir euch verraten konnten, wie stark die deutsche Fassung des Prügel-Mega-Hits letztendlich ist. Dafür erfahrt ihr im ausführlichen Test im nächsten Heft alles über Nintendos Helden-Klopperei!

| Vorschau

Exklusive Überraschungen

Wir enthüllen zwei Fortsetzungen beliebter Non-Nintendo-Spiele-Serien. Ihr dürft gespannt sein!

| Test

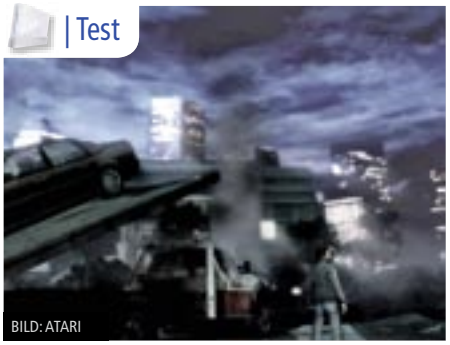


BILD: ATARI

Alone in the Dark

Endlich im Test: Ataris vielversprechender Horror-Schocker kommt auf den N-ZONE-Prüfstand!

| Vorschau

BILD: VIVENDI

Ghostbusters

Erste Eindrücke der Geisterjagd auf der Wii inklusive des ersten Teils des Entwicklertagebuchs.

Lesefutter für Konsolenfans

Wii PLAYER
05-06/08
Noch mehr Gehirn-Jogging: Die neuen IQ-Trainer im Visier, Die Entwickler von *Guitar Hero On Tour* (DS) im Exklusiv-Interview u. v. m.

PLAY³
07/08
Wichtigste Themen: *Battlefield: Bad Company, Metal Gear Solid IV, Bioshock, Metal Gear Solid 4, Guitar Hero IV* u. v. m.

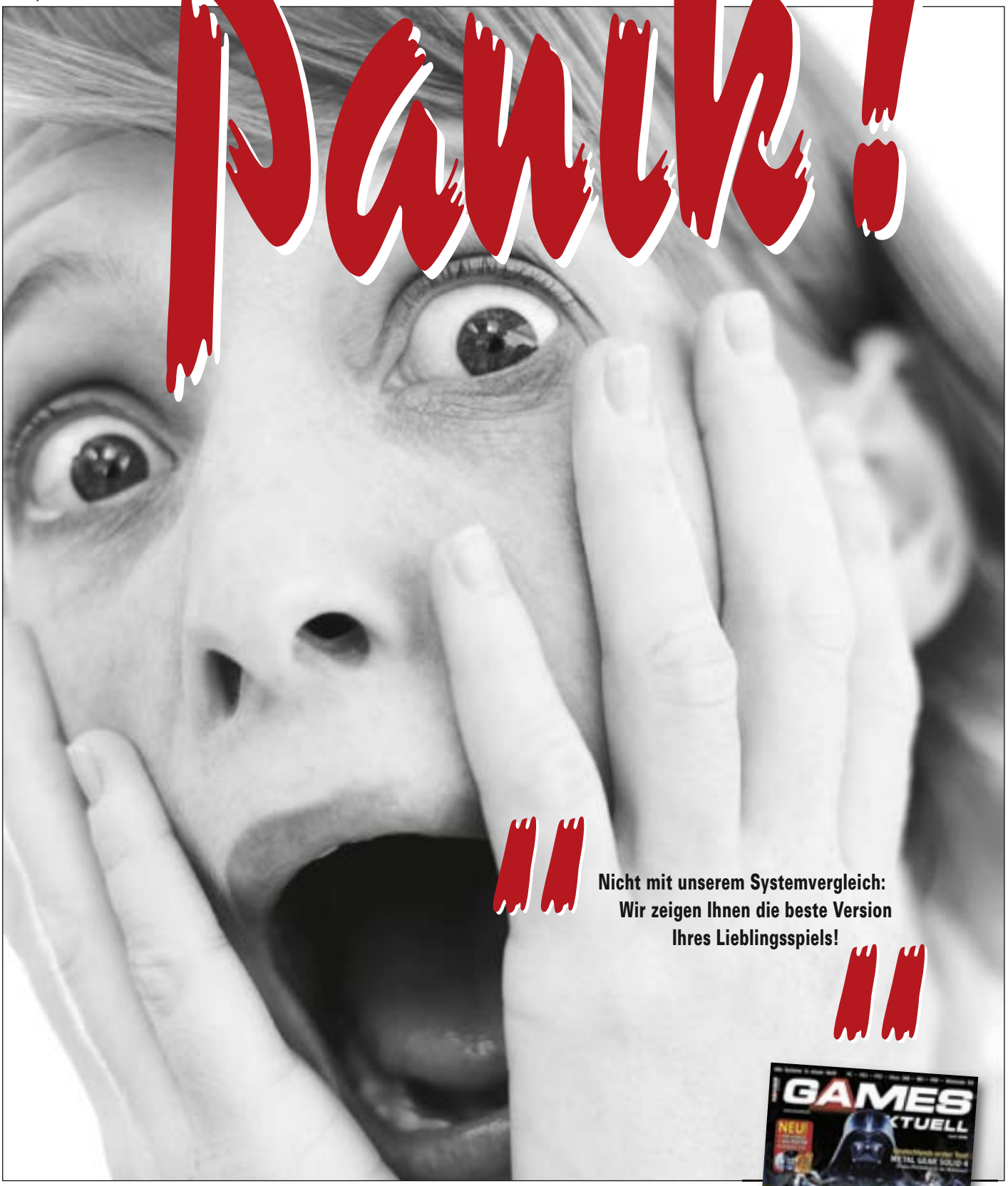
GAMES AKTUELL
06/08
Top-Themen: *Star Wars: The Force Unleashed, Metal Gear Solid 4, Guitar Hero IV, Grand Theft Auto IV* u. v. m.

XBOX 360
06/08
Wichtigste Themen: Grand Theft Auto IV, Alone in the Dark, *Rock Band, Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts,* Guitar Hero IV u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

www.cynamite.de

Panik?



"Nicht mit unserem Systemvergleich:
Wir zeigen Ihnen die beste Version
Ihres Lieblingsspiels!"

GAMES AKTUELL

Alle Systeme – Alle Versionen – Ein Magazin

HUDSON

SONNE, STRAND UND SPORT!

SPORTS ISLAND

EIN PARADIES FÜR ALLE, DIE ENTDECKEN WOLLEN, WAS IN IHNEN STECKT! *DAS IST DER AKTIV-URLAUB DEINES LEBENS. TOBE DICH AUS UND JAG' DEN ALLTAGSTROTT DAVON. SPORTS ISLAND „BEAMT" DICH AUF EINE PARADIESISCHE INSEL. HIER BRINGEN DICH ZEHN EXTREM SPASSIGE SPORTEVENTS AN DEIN LIMIT. DISZIPLINEN WIE VOLLEYBALL, BADMINTON, 5vs5 FUSSBALL, BASKETBALL UND CURLING WURDEN PERFEKT FÜR DAS EINZIGARTIGE Wii™ CONTROLLER SYSTEM UMGESETZT.* ***OB ALLEIN ODER IN DER GRUPPE – SPORTS ISLAND IST DER IDEALE KURZTRIP FÜR ALLE, DENEN URLAUB ZU LANGWEILIG IST.***

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES

© 2008 HUDSON SOFT PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD. DISTRIBUTED BY KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT GMBH. "SPORTSISLAND" IS A TRADEMARK OF HUDSON SOFT CO., LTD. ADIDAS, THE 3-STRIPES TRADE MARK AND THE 3-BARS LOGO ARE REGISTERED TRADE MARKS OF THE ADIDAS GROUP, USED WITH PERMISSION. TEAMGEIST IS A TRADE MARK OF THE ADIDAS GROUP, USED WITH PERMISSION. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Wii™ | KONAMI